

PC ACTION

DVD
8 GByte

**2 VOLL
VERSIONEN**



WELTRAUM-ACTION
20%
ACTION

ECHTZEIT-STRATEGIE
89%
PC ACTION

7 TOP-DEMOS

DIE SIEDLER 5, NFS UNDERGROUND 2,
PRO EVOLUTION SOCCER 4 U. V. M.

PCA-TV: 25 VIDEOS

20 SEITEN
TIPPS & TRICKS

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT,
NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2 U. V. M.

**UNZENSIERT:
AB-16-DVD!**

1/2005
DEZEMBER
€ 4,99

Dürrsch & S. Gb. Schwab am 9.00;
Dürrsch & S. Gb. Schwab am 9.00;
Dürrsch & S. Gb. Schwab am 9.00;
Dürrsch & S. Gb. Schwab am 9.00;
Dürrsch & S. Gb. Schwab am 9.00;

ROHES FEST!

**ÜBER 75 SEITEN
SPIELE-TESTS:**

- SCHLACHT UM MITTELERDE
- VAMPIRE: BLOODLINES
- DIE SIEDLER 5
- NFS UNDERGROUND 2
- PRINCE OF PERSIA 2
- THE FALL
- PRO EVO SOCCER 4
- FLATOUT U. V. M.

DIE SCHENKEN DIR NICHTS

**MEDAL OF HONOR:
PACIFIC
ASSAULT**

TEST: AUA! NIPPONS SÖHNE SIND
HÄRTER ALS KNECHT RUPRECHTS RUTE.

SCHÖNE BESCHERUNG!

**THE CHRONICLES
OF
RIDDICK**

TEST: GEHE IN DAS GEFÄNGNIS! BEGIB
DICH DIREKT DORTHIN! DANN GEHT'S
LOS. ZIEHE ALLE WAFFEN EIN! SEI DER
STAR, HOL DICH DA RAUS!



BRAND aktuell

Schlechte Nachrichten aus aller Welt
Ausgabe Dezember 2004

Erlebnisbad eingestürzt: Ein Ozean des Schreckens!

Statt Wellness eine Welle der Verwüstung

Die gläserne Kuppel eines erst vor wenigen Wochen eröffneten Erlebnisbades ist grausam eingestürzt. Hunderte Freizeithungriger sind von todbringenden Trümmern regelrecht überschwemmt worden. Unter Hochdruck versorgen Rettungskräfte zahllose Verletzte und evakuieren frierende Badegäste. Es drohen noch weitere Einstürze.



Chemiefabrik – Arbeiter in Feuerhölle:



„Mama, wann kommt Papa nach Hause?“

Der kleine Philip (4) kann es noch nicht begreifen. Keiner kann das: Seit der apokalyptischen Explosion in einer Chemiefabrik sind hunderte Arbeiter von Flammen eingekesselt. Die Rettungskräfte versuchen verzweifelt, die Lage unter Kontrolle zu bringen. Die Bevölkerung wird in Sicherheit gebracht.

mehr ab Seite 3

Tankklaster rast in Schnellrestaurant: Gäste wie Buletten gegrillt

„Ich dachte, ich werde frittiert“

Für Manfred F., Lkw-Fahrer, sollte es die letzte Fahrt werden: Gestern versagten die Bremsen seines Tanklastzuges und er raste mit knapp 35.000 Litern Benzin zur Mittagszeit in ein voll besetztes Schnellrestaurant. „Ich dachte, ich werde frittiert“, so die Worte eines Überlebenden. Die Feuerwehren kämpfen immer noch mit den Flammen.



Lawinenunglück: Weißer Riese verschüttet Zwergerkurs!



Eine Schneise der Verwüstung hinterließ eine Lawine in einem beliebten Skigebiet. Wieviele Skifahrer verschüttet wurden, ist noch unklar. Gewiss ist jedoch, dass ein „Zwergerkurs“ mit zwölf 4jährigen Kindern vermisst wird. Die Retter kämpfen verzweifelt gegen die Zeit.

Retter am PC Wasser marsch per Mausclick

Übung macht den Rettungsmeister. Feuerwehren, Polizei, Rettungsdienste und THW setzen jetzt auf eine neue Trainingssoftware: **Emergency 3**. Mit atemberaubender 3D-Grafik und realistischen Katastrophenszenarien üben unsere Helden Extremsituationen bei Tag und Nacht und mit unterschiedlichen Wettereffekten ein. Oberbrandmeister Dirk Paulsen: „**Emergency 3** bietet mehr als jede andere Rettungssimulation. Ein muss für alle Helden. Und jene, die es werden wollen.“

Bus rast mit 100 km/h in Stau: Dramatisches Ende einer Klassenfahrt

Es sollte nach Rom gehen – in die Ewige Stadt. Die Schulklasse kam jedoch nur bis kurz vor die österreichische Grenze. Der Fahrer ihres Busses raste ungebremsst ins Stauende. Bis Redaktionschluss stand die Anzahl der Opfer noch nicht genau fest.





Empfohlen von: **RETTUNG MAGAZIN** **FEUER WEHR**

Echte 3D-Darstellung

Beeindruckende Physikeffekte

20 spannende Missionen

Realistische Szenarien

Das PC-Spiel, das Leben rettet!

Anfang Dezember erhältlich!

WWW.EMERGENCY3.DE

CD CD T2

© 2004 Promotion Software GmbH. Das Sidon T2 Entertainment Logo und das Emergency 3 Logo sind eingetragene Warenzeichen der Promotion Software GmbH. Take Two und das Take-Two-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Take Two Interactive Software, Inc. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. Alle Rechte vorbehalten.

Die Redaktion

CHRISTIAN BIGGE
SPORT-, ONLINE- UND ACTIONSPIELE

... muss unbedingt mindestens sechs Spiele durchzocken und freut sich deshalb auf die kurze Weihnachtspause im Dezember.

**JOACHIM HESSE**
ACTIONSPIELE UND ADVENTURES

... erschreckt als Penis verkleidet kleine Mädchen und findet *Aliens vs. Predator* gar nicht so schlecht, wie alle sagen.

**AHMET ISCITÜRK**
ACTION-, STRATEGIE- UND RENNSPIELE

... verbringt seine Zeit am liebsten mit Gordon und nimmt sich deshalb Freeman. (Anm. d. Chefredaktion: Abgelehnt!)

**ANDREAS BERTITS**
STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE

... weiß noch nicht, ob es in den nächsten zwei Wochen nicht weniger Stress wäre, zu arbeiten, statt Urlaub zu haben.

**MARC BREHME**
ACTION, STRATEGIESPIELE UND WISMS

... beantragt einen IQ-Test für amerikanische Wähler und eine Woche Urlaub für HL 2. (Anm. d. Chefredaktion: siehe oben)

**RALPH WOLLNER**
ACTION-, SPORT- UND RENNSPIELE

... freut sich über seine neue Band, hat sich aber beim ersten Auftritt das Genick verrenkt und deshalb Headbang-Verbot.

**LUKASZ CISZEWSKI**
ACTION-, SPORT- UND RENNSPIELE

... kann's einfach nicht glauben, dass so viele Menschen so dumm sein können.

**HEINRICH LENHARDT**
ACTION-, SPORT- UND RENNSPIELE

... würde nach der US-Präsidentschaftswahl ins kanadische Exil fliehen, wenn er das nicht schon gemacht hätte.



Freudenfeste

Nach jahrelangen, sexuellen Exzessen landete er einen Volltreffer. Seine Frau steht seitdem mächtig unter Druck, der sich bald entladen dürfte. Doch es gibt noch mehr zu feiern.



Foto: action press/Montage: Tobias Zellertorf

Ahmet Iscitürk: Guten Morgen, die Herren! Wo ist denn unser Maultaschenheld Bertits? Verschlafen?

Ihnen auch jeden Moment so weit sein ...

Marc Brehme: Also, also ...

Ralph Wollner: (schaut vom Monitor auf) Der genießt gerade die Früchte seiner Arbeit. Das Duo Bertits mausert sich nämlich in diesen Minuten zum Trio.

Ahmet Iscitürk: Da sieht man mal wieder, was man davon hat. Ich schlage ja auch keine Kinder – habe immer Angst, es könnten meine sein ... Bin nämlich ein Pop-Star!

Lukasz Ciszewski: Hehehe. Bin mal gespannt, was da rauskommt ...

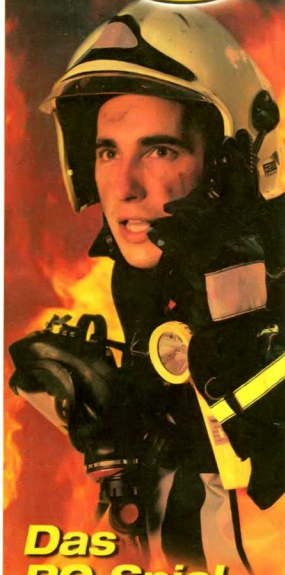
Ralph Wollner: Als ob Sie sich da Sorgen machen müssten. Bei Ihrem kleinen Dürüm haben Sie sowieso nichts zu befürchten. Ach ja, Ihr Spielerforum ist diesmal ja ähnlich mickrig ausgefallen.

Joachim Hesse: Na ja, immerhin arbeitet er ja bei der Presse. Seine Erfahrung damit kann er direkt in den Kreißaal einfließen lassen.

Christian Bigge: Ruhe, Schreibdrohnen! Wenn Sie beruflich genauso viel Gas geben würden, wie bei den Mädels, würden wir den Redaktionsschluss endlich mal einhalten. Schließlich haben wir in der neuen Ausgabe über 75 Seiten Tests zu füllen. Zocken, tippen, Pack!

Marc Brehme: Wollen wir nur hoffen, dass es bei seiner Frau mehr flutscht als bei Herrn Bertits' Artikeln ...

Christian Bigge: Klappe, Sie Thüringer Würstchen. So wie Sie aussehen, könnte es bei



Das PC-Spiel, das Leben rettet!

Echte 3D-Darstellung

Beeindruckende Physikeffekte

20 spannende Missionen

Realistische Szenarien

Empfohlen von:

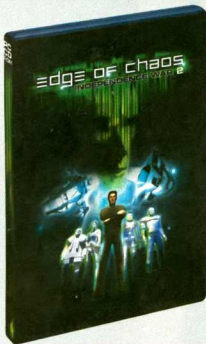
RETTUNG MAGAZIN

FEUER WEHR MAGAZIN

WWW.EMERGENCY3.DE



VOLLVERSION:



I-WAR 2: EDGE OF CHAOS

RETTEN SIE IN DER WELTRAUMSIMULATION ALS RAUMER-PILOT CAL JOHNSTON DAS UNIVERSUM VOR DEM UNTERGANG!

- VOLLVERSIONSUMFANG ZWEI CD-ROMS!
- WELTRAUM-OPER IM STIL VON WING COMMANDER ODER FREELANCER
- PACKENDE STORY MIT AUFWENDIGEN ZWISCHENSEQUENZEN
- RELATIVE HANDLUNGS- UND HANDELSFREIHEIT IN 16 STERNENSYSTEMEN
- LEBENDIG WIRKENDE 3D-UNIVERSUM
- GELUNGENE SYNCHRONISATION
- PCA-WERTUNG: 80%



©1999-2004 ATARI, INC. ALLE RECHTE VORBEHALTEN. ATARI, INFOGRADES, DIE ATARI-U, INFOGRADES-LOGOS, INDEPENDENCE WAR U. EDGE OF CHAOS SIND MARKEN UND/ ODER EINGETRAGENE MARKEN DER ATARI, INC. ALLE WEITEREN MARKENZEICHEN SIND EIGENTUM DER JEWEILIGEN INHABER. WINDOWS UND DIRECTX SIND IN DEN USA UND/ODER ANDEREN LÄNDERN EINE EINGETRAGENE MARKE DER MICROSOFT CORPORATION. PENTIUM IST EINE EINGETRAGENE MARKE DER INTEL CORP. © KENNZEICHNET IN DEN USA UND/ODER ANDEREN LÄNDERN EINGETRAGENE MARKEN.

VOLLVERSION:

MIT EINER VON FOLGENDEN SERIENNUMMERN INSTALLIEREN SIE EMPIRE EARTH:

NUR7-MAB6-WYC4-PAN7-4453
NUR2-BAB6-WYC4-NAB3-2373
NUR7-BAB2-DUC2-NAB7-4583
NUR4-FAB4-FUC2-NAB3-8793
NUR4-GAB6-TAC2-PAN4-5624
NUR2-GAB6-GUC2-PAB7-4924
NUR4-GAB6-TAC2-NAB2-5544
NUR7-DAB6-MEC4-MAB6-5354
NUR3-DAB6-TYC4-PAN3-4554
NUR2-MAB2-GUC2-NAB7-2564
NUR7-MAB6-TYC4-PAN7-2764
NUR4-DAB6-LUC2-NAB3-9274
NUR2-BAB2-ZAC2-PAN6-3274
NUR5-CAB2-ZAC2-PAN6-4384
NUR7-CAB6-ZAC2-NAB6-9784
NUR7-JAB4-ZYC2-NAB3-4325
NUR5-GAB6-ZAC2-PAN2-3725
NUR4-JAB6-MUC2-NAB7-8245
NUR7-DAB6-GUC2-NAB7-8845
NUR3-CAB6-WAC2-PAN2-7845
NUR4-GAB6-MEC4-PAB2-3255

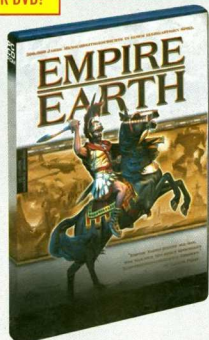


ACHTUNG! INSTALLIEREN SIE NACH DER INSTALLATION BITTE ZUNÄCHST DEN PCA-PATCH VON DER DVD!

EMPIRE EARTH

HABEN SIE DAS ZEUG DAZU, 500.000 JAHRE KRIEGSGESCHICHTE SIEGREICH ZU GESTALTEN?

- PACKENDES ECHTZEIT-STRATEGIESPIEL
- 12 HISTORISCHE EPOCHEN, VON DER STEINZEIT BIS IN DIE ZUKUNFT
- ÜBER 200 EINHEITEN, ÜBER 150 GEBÄUDE
 - 21 ZIVILISATIONEN
- 5 KAMPAGNEN UND UMFANGREICHER SKIRMISH-MODUS
- ACHTUNG: KEINE MEHRSPIELER-DUELLE ÜBER INTERNET ODER LAN MÖGLICH!
- PCA-WERTUNG: 89%



©2001-2004 SIERRA ENTERTAINMENT, INC. ALLE RECHTE VORBEHALTEN. SIERRA, SIERRA-LOGO UND EMPIRE EARTH SIND MARKEN UND/ODER EINGETRAGENE MARKEN VON SIERRA ENTERTAINMENT, INC., "MILITARY ART" MIT FREUNDLICHER GENEHMIGUNG VON MARKURMS.COM. DAS BILD „BREAKTHROUGH AT CASSINO“ IST UNTER LIZENZ VON ROBERT BAILEY. ALLE WEITEREN MARKEN SIND EIGENTUM DER JEWEILIGEN INHABER. ENTWICKELT VON STAINLESS STEEL STUDIOS, INC. WINDOWS UND DIRECTX SIND IN DEN USA UND/ODER ANDEREN LÄNDERN EINE EINGETRAGENE MARKE DER MICROSOFT CORPORATION. PENTIUM IST EINE EINGETRAGENE MARKE DER INTEL CORP. © KENNZEICHNET IN DEN USA UND/ODER ANDEREN LÄNDERN EINGETRAGENE MARKEN.

DEMOS:

REPORTAGE:
Brothers in Arms



REPORTAGE:
Close Combat: First to Fight



JETZT IM HANDEL:
Die Siedler 5: Das Erbe der Könige



JETZT IM HANDEL:
Pro Evolution Soccer 4



DEMOS:

MEDAL OF HONOR:
PACIFIC ASSAULT
Ballern Sie in dieser Mehrspieler-Demo mit bis zu 5 Kameraden um die Wette!



7 DEMOS + ONLINE-CLIENT AUF AB-16-DVD!
6 DEMOS + ONLINE-CLIENT AUF AB-18-DVD!
4 DEMOS AUF CD-ROM!

DIE SIEDLER 5:
DAS ERBE DER KÖNIGE
Siedeln Sie sich durch eine komplette Einzelspieler-Karte samt Tutorial!



NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
Testen Sie mit dem Nissan 350Z gleich fünf Spielmodi des Rennspiels an!



PRO EVOLUTION SOCCER 4
Ob auch Ihnen die Fußball-Referenz zusagt, erkunden Sie in einem Probespiel!



DEN KOMPLETTEN DVD- UND CD-INHALT FINDEN SIE AUF SEITE 8!

WAS GLOTZT DU SO? LOS, STEIG EIN!

*@#!

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

JETZT ERHÄLTlich!

www.thug2online.com

														
Wertung: 91% Ausgabe: 10/04	Wertung: 91% Play: 10/04	Wertung: 91% Play: 10/04	Wertung: 90% HGA: 11/04	Wertung: 91% DNI: 12/04	Wertung: 89% DPH: 12/04	Wertung: 86% PC: 12/04	Wertung: 87% PC: 12/04	Wertung: 88% GameStar: 12/04	Wertung: 91% GameStar: 12/04	Wertung: 89% GamePro: 12/04	Wertung: 89% GameStar: 12/04	Wertung: 91% GameStar: 12/04	Wertung: 91% GameStar: 12/04	Wertung: 91% GameStar: 12/04



PlayStation 2



XBOX



NINTENDO
GAMECUBE

GAME BOY ADVANCE

ACTIVISION

© 2004 Activision, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen und THUG ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Tony Hawk ist ein Warenzeichen von Tony Hawk. Entwicklung der PlayStation 2, GameCube und Xbox Versionen von Neversoft Entertainment, Inc. Entwicklung der Game Boy Advance Version von Neversoft Entertainment, Inc. Die PC, GameCube und Xbox Versionen von Neversoft Entertainment, Inc. sind ein Warenzeichen von Neversoft Entertainment, Inc. Die Nintendo Game Boy Advance Version ist ein Warenzeichen von Nintendo. Microsoft, Xbox und die Xbox Logo sind eingetragene Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und werden als Lizenz verwendet. GameSpy und das "Powered by GameSpy" Design sind Warenzeichen von GameSpy Inc. in den USA und/oder anderen Ländern und werden als Lizenz verwendet. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Besitzer.

POWERED BY
game-spy

NEVERSOFT

www.activision.de

TEST DES MONATS

The Chronicles of Riddick

ab Seite
60

Schön, dass es auch noch Überraschungen gibt. Die *Chronicles of Riddick* ist so eine. Der Film? Mit Vin Diesel, aber eher mittelmäßig. Die Xbox-Version? Gut, aber Heimrechner-Zockern weitgehend unbekannt. Die PC-Version? Wow! Ein Action-Feuerwerk erster Güteklasse, das Sie sich nicht entgehen lassen sollten. Unser Test versucht, Sie davon zu überzeugen.



TEST

ab Seite
66

Weihnachten jetzt!

Letzten Monat *Half-Life 2*, diesen Monat der Rest zum Fest. Darunter Partien wie *Medal of Honor: Pacific Assault*, *Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde*, *Need for Speed Underground 2*, *Vampire: The Masquerade - Bloodlines*, *Die Stadtler 5*, *The Fall* oder *Pro Evolution Soccer 4*. Mehr als 40 Titel kloppen sich gleichzeitig um Ihre Käufergunst. Wir trennen für Sie die Spreu vom Weizen – auf über 75 Seiten.

PC ACTION

ANSCHRIFT DER REDAKTION: **1/2005**

Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth

Fax: 0911/28 72 435 • E-Mail: leserbriefe@pcaction.de

RUBRIKEN

Atari-Gewinnspiel	18
Auftakt	3
CD/DVD-Inhalt	4/8
CD/DVD-Umtauschcoupon	200
Darauf wartest du	39
Das Allerletzte	202
Die zock ich am liebsten	32
Gewinnspiele-Übersicht	20
Hersteller-Hotlines	200
Impressum	201
Insertenverzeichnis	200
Leserbriefe	30
Neocron-2-Gewinnspiel	49
Redaktionsspiegel	59
Söldner-Gewinnspiel	75
Spermmüllabfuhr	34
Spielerreferenzen	59
Stimmzettel	201
Testphilosophie	59
www.pccaction.de	198

AKTUELL

Alexander	15
Cold Fear	18
Duke Nukem Forever	15
Dungeon Lords	18
Nibiru	13
Pariah	13
Pathology	13
Silent Hunter 3	18
Soul Quest	13
Star Wars: Republic Commando	13
Star Wars: Revenge of the Sith	15
Stubbs, the Zombie	16
The Punisher	12
The Saga of Ryzom	18
Top-10 Deutschland	13
Ufo: Aftershock	14
Umfrage des Monats	18
X 2 – Die Rückkehr	16

SEITENSPRUNG

Dark Wind	148
FIFA Football 2005	149
Halo 2	148
Kingdom Under Fire: The Crusaders	149
Outrun 2	149
Rocky Legends	149
Sly 2: Band of Thieves	149
Turrican 3	149

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:	
Brothers in Arms	40
Wieder Zweiter Weltkrieg, wieder ein Taktik-Shooter. Warum das dennoch ein Grund zum Jubeln ist, bewies uns Ubisoft vor Ort.	
Boiling Point	48
Close Combat: First to Fight	50
Dragonshard	52
GTA San Andreas	44
Knights of the Old Republic 2	53
Scrapland	54

TEST

TEST DES MONATS:

The Chronicles of Riddick 60
Wenn in einem Monat mit so vielen Top-Hits ein bisher eher unbekanntes Action-Spektakel zum „Test des Monats“ avanciert, muss an dem Ding schon was Besonderes dran sein!

Anstoss 2005	130
Atlantis Evolution	137
Barbie Modenschau	139
Barbie: Die Schöne und das Dorfmadchen	139
BDFL Manager 2005	131
Bridge It!	131
Budget: Anno 1503 Königsedition	146
Budget: Far Cry	144
Budget: Sacred: Zweite Auflage	145
Budget: Unreal Tournament 2004	145
Crazy Machines: Neue Herausforderungen	140
Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde	86
Die Siedler 5: Das Erbe der Könige	92
El Grande	140
Fire Department 2	132
Flatout	120
Knight Rider 2	122
Kult: Heretic Kingdoms	108
Leisure Suit Larry 8: Magna Cum Laude	134
Lovechess	140
Medal of Honor: Pacific Assault	66
Moorhuhn Big-Pack	140
NBA Live 2005	126
Need for Speed Underground 2	114
Pacific Fighters	76
Pitfall: Die verlorene Expedition	98
Prince of Persia: Warrior Within	72
Pro Evolution Soccer 4	124
Roncalli Circus Tycoon	138
Sataan	139
Sherlock Holmes	136
Ski Racing 2005 feat. Hermann Maier	128
Sonic Heroes	98
Spellforce: Shadow of the Phoenix	110
Sven 04 XXL	139
Taxi Raser	142
Terrorist Takedown	138
The Fall	100
The Suffering	112
Transportgigant: Down Under	139
Trivial Pursuit Unlimited	140
Vampire: The Masquerade – Bloodlines	86
Zoo Tycoon 2	137

SPIELERFORUM

Dungeon Siege	151
Gratisspiele	153
Half-Life	151
Neverwinter Nights	150
Nexus: The Jupiter Incident	152
Unreal Tournament 2004	152

SPIELETTIPPS

Kurztips	158
Medal of Honor: Pacific Assault	161
Need for Speed Underground 2	165
Rollercoaster Tycoon 3	171
Star Wars Battlefront	169
Tuning-Tipps: Der Herr der Ringe: SuM	176
Tuning-Tipps: Medal of Honor: Pacific Assault	175
Tuning-Tipps: Need for Speed Underground 2	176
Tuning-Tipps: The Chronicles of Riddick	175

HARDWARE

Aktuelles	180
Hardware-Neuheiten speziell für Spieler	
BLICKPUNKT: Weihnachts-Einkaufsführer	182
Lust auf Hardware zum Fest? Lassen Sie sich richtig beschenken.	
Einkaufsführer	196
Die beste Hardware für Spieler auf einen Blick	
TEST: Einzeltest	188
Geprüft: Spieler-Maus, Gehäuse, Mausmatte	
THEMA TECHNIK: Spiele-Grafik	194
Ede-Optik in Spielen? Wie funktioniert das eigentlich?	
VERGLEICHSTEST: Grafikkarten	190
10 neue Turbos im Vergleich: Es geht auch billig!	

VOLLVERSIONEN AUF DVD

I-WAR 2: EDGE OF CHAOS

Retten Sie in der Weltraumsimulation als Raumer-Pilot Cal Johnston das Universum vor dem Untergang!



- Vollversionsumfang zwei CD-ROMs!
- Weltraum-Oper im Stil von Wing Commander oder Freelancer
- Packende Story mit aufwendigen Zwischensequenzen
- Relative Handlungs- und Handelsfreiheit in 16 Sternensystemen
- Lebendig wirkendes 3D-Universum
- Gelungene Synchronisation
- PCA-Wertung: 80%

AUCH AUF CD-ROM!

EMPIRE EARTH

Haben Sie das Zeug dazu, 500.000 Jahre Kriegsgeschichte siegreich zu gestalten?



- Packendes Echtzeit-Strategiespiel
- 12 historische Epochen, von der Steinzeit bis in die Zukunft
- Über 200 Einheiten, über 150 Gebäude
- 21 Zivilisationen
- 5 Kampagnen und umfangreicher Skirmish-Modus
- Keine Mehrspieler-Duelle über Internet oder LAN möglich!
- PCA-Wertung: 89%



SPIELETTIPPS



ab Seite 161

Medal of Honor: Pacific Assault

Überleben auf den virtuellen Inseln ist nicht leicht. Mit unseren Tipps gelingt es Ihnen.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2, STAR WARS BATTLEFRONT, ROLLERCOASTER TYCOON 3 U. V. M.

HARDWARE



ab Seite 182

Fest-Platte!

Liegt das Richtige unterm Baum, muss man den Weihnachtsmann nicht hau'n.



PC-ACTION-GOLD-AWARD



PC-ACTION-PREISTIPP-AWARD



Auf den Silberscheiben

PC ACTION MIT DVD

8 Gigabyte Daten, doppelte DVD • Vollversionen: I-War 2: Edge of Chaos & Empire Earth • 7 Spiele-Demos, darunter: Medal of Honor: Pacific Assault (nur auf Ab-18-Edition), Die Siedler 5: Das Erbe der Könige, Need for Speed Underground 2, Pro Evolution Soccer 4 • PC-ACTION-TV, 25 Videos, darunter: Brothers in Arms, Die Siedler 5: Das Erbe der Könige, Medal of Honor: Pacific Assault, The Fall, Stronghold 2, GTA San Andreas • Spielerforum, Gratisspiele, Wallpapers, Tipps & Tricks, jede Menge Tools, Treiber, Updates und Zusatzprogramme

PC ACTION MIT 3 CD-ROMS

Über 2 Gigabyte Daten • Vollversion: I-War 2: Edge of Chaos • 4 Spiele-Demos: Die Siedler 5: Das Erbe der Könige, Fußballmanager 2005, The Moment of Silence, Nexus: The Jupiter Incident • 4 Videos: GTA San Andreas, Pro Evolution Soccer 4, Rollercoaster Tycoon 3, Kinder des Nil • Gratisspiele, Tools, Updates

AUF SEITE 8: DER KOMPLETTE INHALT VON DVD & CD-ROM!

ACHTUNG: Unsere DVD ist eine Wende-DVD! Video- und Datenbereich befinden sich auf je einer DVD-Seite. Zum Anschauen des jeweiligen Bereichs DVD einfach im Laufwerk wenden!

I-WAR2/ EDGE OF CHAOS

Retten Sie in der Weltraumsimulation als Raumer-Pilot Cal Johnston das Universum vor dem Untergang!

- Vollversionsumfang zwei CD-ROMs!
- Weltraum-Oper im Stil von Wing Commander oder Freelancer
- Packende Story mit aufwendigen Zwischensequenzen
- Relative Handlungs- und Handelsfreiheit in 16 Sternensystemen
- Lebendig wirkendes 3D-Universum
- Gelungene Synchronisation
- PCA-Wertung: 80%

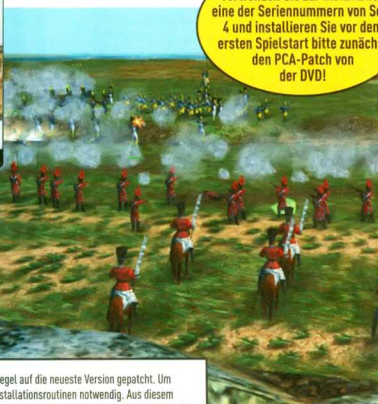
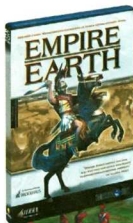
GENRE: Weltraum-Action
VORAUSSETZUNG: 600 MHz, 64 MByte, Win95
HD-SPEICHER: 400 MByte
GRAFIK: Direct3D
MEHRSPIELER: Ja
VERÖFFENTLICHUNG: Erhältlich
WEBLINKS
SPIEL: www.i-war2.com
PUBLISHER: www.de.atari.com

EMPIRE EARTH

Haben Sie das Zeug dazu, 500.000 Jahre Kriegsgeschichte siegreich zu gestalten?

- Packendes Echtzeit-Strategiespiel
- 12 historische Epochen, von der Steinzeit bis in die Zukunft
- Über 200 Einheiten, über 150 Gebäude
- 21 Zivilisationen
- 5 Kampagnen und umfangreicher Skirmish-Modus
- ACHTUNG: Keine Mehrspieler-Duelle über Internet oder LAN möglich!
- PCA-Wertung: 89%

GENRE: Echtzeit-Strategie
VORAUSSETZUNG: 600 MHz, 64 MByte, Win98
HD-SPEICHER: 550 MByte
GRAFIK: Direct3D
MEHRSPIELER: NEIN!
VERÖFFENTLICHUNG: Erhältlich
WEBLINKS
SPIEL: www.siemer-empireearth.de
PUBLISHER: <http://www.vogames-europe.com>



ACHTUNG!
Verwenden Sie zur Installation eine der Seriennummern von Seite 4 und installieren Sie vor dem ersten Spielstart bitte zunächst den PCA-Patch von der DVD!

Achtung, Patches! Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die neueste Version gepatcht. Um Ihnen die Vollversionen auf unseren DVD/CDs bereitstellen zu können, sind manchmal Veränderungen der Installationsroutinen notwendig. Aus diesem Grund kommt es vor, dass Internet-Patches zur Verkaufsversion der Spiele nicht mit unseren Vollversionen funktionieren. Bedenken Sie deshalb: Sollten Sie dennoch solche Updates verwenden, erlischt Ihr Anspruch auf Funktionsfähigkeit der Software.

DVD/CD-INHALT

MIT GEKENNZEICHNETE INHALTE FINDEN SIE AUCH AUF DEN CD-ROMS!

VOLLVERSIONEN:

I-War 2: Edge of Chaos
Empire Earth

ONLINE-CLIENT: [Datenbereich der DVD-Videoseite]
Neocron 2: Beyond Dome of York

DEMOS:

Die Siedler 5: Das Erbe der Könige
Fußballmanager 2005 (Nur auf Ab-16-DVD!)
Medal of Honor: Pacific Assault (Mehrspieler-Demo)
(Nur auf Ab-18-DVD!)
Medieval Conquest
Need for Speed Underground 2
Nexus: The Jupiter Incident (Mehrspieler-Demo)
Pro Evolution Soccer 4
The Moment of Silence (Nur auf Ab-16-DVD!)

VIDEOS:

News:
Doim 3: Resurrection of Evil
Games Convention 2005

Vorschau:

Act of War: Direct Action
Dungeon Lords
GTA San Andreas

Jetzt im Handel:

Die Siedler: Das Erbe der Könige
Medal of Honor: Pacific Assault
Need for Speed Underground 2
Pro Evolution Soccer 4
The Fall: The Last Days of Gaia

Reportage:

American McGee's Scrapland
Brothers in Arms
Close Combat: First to Fight

Spezial:

Abspann + CompuBabes
Grafikkarten: So testen wir

November-Charts

Outtakes
Taxi Raser

Trailer:

Fire Department 2
Kinder des Nils
Medal of Honor: Pacific Assault
Rollercoaster Tycoon 3
Spellforce: Shadow of Phoenix
Stronghold 2
Terrorist Takedown

SPIELERFORUM:

Counter-Strike Source
Dungeon Siege
Grafspele
GTA Vice City
Half-Life
Neverwinter Nights
Nexus: The Jupiter Incident
Unreal Tournament 2004

TIPPS & TRICKS:

Call of Duty: United Offensive
Knights of Honor
Rome: Total War
Star Wars Battlefront
The Moment of Silence

PATCHES:

Club Football 2005 v1.1 (d)
Empire Earth (PCA-Patch)
Far Cry v1.3
Flight Simulator 2004 v9.1 (d)
Ground Control 2: Operation Exodus v1.0.0.8 von v1.0.0.6 (d)
Harbinger v1.11 (d)
Kicker Manager 2004 v1.198 von v1.106 (d)
Myst 4: Revelation v1.01 (int)
Novasphere 13 v1.01 (d)
Raven Shield v1.60 von v1.0 (d)
Raven Shield: Athena Sword v1.10 von 1.0 (d)

Restricted Area v1.07b (d)

Singles: Flirt up your Life v1.6 (d)
Transport Giant v1.3 von v1.2 (d)
Wings of War v1.2 (int)
Zoo Empire v1.20 (d)

HARDWARE-TREIBER:

Win7x Me:
ATI Catalyst 4.10
Nvidia Detonator 61.76
Nvidia Force 5.27
Nvidia Nforce-System-Utility 1.08.5
Via Hyperion 4-in-1 4.53

WinXP 2000:

ATI Catalyst 4.10
Nvidia Detonator 61.77
Nvidia Force 5.10
Nvidia Nforce-System-Utility 1.08.5
Via Hyperion 4-in-1 4.53

TOOLS & EXTRAS:

Adobe: Acrobat Reader 6.0
ATI Refresh-Fix 0.97
Cpu-z 1.24
DirectX 9.0c
Drops 1.90
Fraps 2.3.3
Gamers IRC 4.20
Iran Win 395
MoreBench LX 4.18
My IE 2.09.27
Pop-up Stopper Basic
Prime95 23.8
Refreshlock 2.02
Rivaturer 2 RC 15
rTest 0.9.9.8 RC0
Securepoint Firewall
Speed Fan v4.17
Wallpapers
WinDVD (Trial)
Winrar v3.40 (d)
WinZip

DAS PAPPT!

Der qualitätsbedingten Umstellung unserer DVD-Pappe fiel das Inhaltsverzeichnis auf der Rückseite der DVD-Umhüllung zum Opfer. Daran können wir nichts ändern, wir bieten aber auf Leserwunsch ab sofort eine Alternative an. Wer seine DVD mit einem monatlich aktuellen Inhaltsverzeichnis kennzeichnen möchte, kann ab sofort das nebenstehende nutzen.

EINFACH AUS-SCHNEIDEN, AUF DIE RÜCKSEITE DER DVD-HÜLLE KLEBEN – FERTIG.



HALF-LIFE 2

"NOCH NIE KRATZTE EIN COMPUTERSPIEL SO NAHE AN DER GRENZE DER PERFEKTION WIE HALF-LIFE 2"

96% - PC GAMES 12/04

"SAGENHAFTE GRAFIK, AUSGEFUCHSTES LEVELDESIGN UND REVOLUTIONÄRE CHARAKTER-DARSTELLUNG [...]"

GAMESTAR 06/03

1998. Half-Life® lässt die Gamesindustrie erzittern. Mit seiner einzigartigen Kombination aus packender Action und fesselndem Storytelling gewinnt Valve's Debüttitel mehr als 50 "Game-of-the-year" Awards weltweit.

Heute. Aufbauend auf der Spannung und Atmosphäre des Originals, liefert Half-Life® 2 eine noch nie dagewesene Form von Realismus in Computerspielen. Erleben Sie eine Welt, in der Sie mit Ihren Handlungen alles beeinflussen: Von der physikalischen Umgebung bis hin zu den Emotionen Ihrer Freunde und Feinde.



JETZT ERHÄLTlich!



PC
DVD
ROM

► ENTHÄLT:

**COUNTER-STRIKE
SOURCE**

Die neue Version des #1 Online-Action-Spiels! *

VALVE

SIERRA

Sensationelles XPS- Angebot rechtzeitig zur Weihnachtszeit.

Dell™ empfiehlt Microsoft® Windows® XP Professional



DELL™ DIMENSION™ XPS *PRIMUS*

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 540 mit HT-Technologie (3,20 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM*, CD*)
- 512 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz
- 160 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min
- Optional - 19" TFT-Display, Dell™ 1905FP für 614 €
- Integrierter Broadcom® PCIe Gigabit Netzwerkanschluss
- 256 MB PCI-Express nVidia® GeForce® 6800
- Creative Audigy® 2 Soundkarte, IEEE 1394 Anschluss
- 48x CD-Brenner & 16x DVD-ROM Laufwerk inkl. Software
- 1 Jahr Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag*
- Multimedia Tastatur & Dell™ Maus, 8x USB 2.0

Systempreis ohne Monitor
inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand
Jetzt mit **GRATIS Axiom X30***

→ **Krasse Upgrades**

- 3 Jahre internationaler Vor-Ort-Service, nächster Arbeitstag* **+ 138 €***
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM*, CD*) **+ 256 €***
- Intel® Pentium® 4 Prozessor 550 mit HT-Technologie (3,40 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB) **+ 81 €***
- 256MB PCIe x16 nVidia® GeForce® 6800 GTO, DVI & VGA **+ 139 €***
- 2x 160 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min, RAID (0/1) **+ 162 €***

Finanzierung schon ab 54,36 € mtl.*
E-Value™: PPDES-D12XPS



DELL™ INSPIRON™ 9200 *SUPERB*

- Intel® Centrino® Mobilitäts-Technologie, Intel® Pentium® M Prozessor 735 (1,70 GHz, 2 MB L2 Cache, 400 MHz FSB)
- Intel® PRO/Wireless Netzwerkverbindung 802.11b/g
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM*, CD*)
- 512 MB Single-Channel DDR SDRAM, 333 MHz
- 60 GB** Festplatte
- 17" UltraSharp™ WXGA+ TFT Display (1440x900)
- 128 MB ATI™ Mobility™ Radeon™ 9700 Grafik
- modulares 8x DVD±R/-RW Laufwerk
- 4x USB2.0, TV-Out, VGA, DVI, Firewire, SD-Card
- Lithium-Ionen Akku mit 53 Wh
- Microsoft® Works 7.0 (OEM*, CD*)

inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand
Jetzt mit **GRATIS Zubehör***

→ **Krasse Upgrades**

- 3 Jahre internationaler Vor-Ort-Service, nächster Arbeitstag* **+ 370 €***
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM*, CD*) **+ 256 €***
- 100 GB** Festplatte **+ 116 €***
- 17" WUXGA (1920x1200) Display **+ 116 €***
- Planet 21 Luxus-Ledertasche **+ 99 €***

Finanzierung schon ab 51,16 € mtl.*
E-Value™: PPDES-M12926



Wir haben gute Gründe, die Weihnachtszeit zuhause mit Freunden und Familie zu verbringen - und zwar unsere sensationellen Top-Angebote wie z.B. den Dimension XPS. Der XPS ist randvoll bestückt mit atemberaubender Spieltechnik und verfügt über einen Intel® Pentium 4 Prozessor der aktuellen Generation. Mit Microsoft® Windows® XP Home, erstaunlich schnellen PCI Express-Grafikkarten und einem coolen Chassis liefert der XPS Leistung ohne Ende. Und er könnte schon bald Ihnen gehören, denn zu Weihnachten bieten wir den XPS nicht nur zu einem unglaublich günstigen Preis an - Sie erhaltenen obendrein noch eine Axiom X30 Standard als persönliches Weihnachtsgeschenk von Dell. Nicht vergessen: Dell PCs gibt es nicht im Handel. Man kann sie nur direkt bei Dell bestellen. Also besuchen Sie uns im Internet unter www.dell.de oder rufen Sie uns einfach an.

Hinweis für Verbraucher: Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen. DELL GmbH, Monzstr. 4, D-63225 Langen

Alle Preise verstehen sich inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand, sind nicht rabattierbar nach Rahmenverträgen und gültig bis 28.12.04. In Österreich leicht abweichende Angebote und Versandkosten. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Dell™ GmbH. Angebot kann von Abbildung abweichen. Änderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Kundendaten unterliegen der elektronischen Datenverarbeitung. Monitorabbildungen sind modellähnlich. Dell™, das Dell™ Logo, Axiom™, Dimension™ und Inspiron™ sind Marken der Dell Corporation. Microsoft™ ist eine eingetragene Marke der Microsoft® Corporation. Microsoft® OEM Software wird von Dell™ als Werk vorinstalliert und optimiert. Intel, das Intel Logo, Intel Inside, das Intel Inside Logo, Intel Centrino, das Intel Centrino Logo, Celeron, Intel XScale, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium und Pentium sind Marken der Intel Corporation oder ihrer Niederlassungen in den USA und in anderen Ländern. *Bei ausgewählten Dell™ Dimension Desktops und Dell™ Inspiron Notebooks haben Sie die Auswahl zwischen einem kostenlosen Dell™ A320 AIO-One Drucker, einem Creative Muvo MP3 Player oder einer Logitech Notebook Quickcam. Gültig für max. 5 Systeme pro Kunde bei Bestellungen bis zum 28.12.2004. **Die Bezeichnung GB bedeutet bei Festplatten 1 Milliarde Bytes; die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren. ***Ein Angebot der CC-Bank AG, unserer Partnerbank. Laufzeit 6 Monate. Es fallen keine Zinsen und Gebühren an. Bonität vorausgesetzt. Die angegebenen Zeiten sind ungefähre Reaktionszeiten von denen im Einzelfall aufgrund besonderer Umstände (z.B. erforderliche Ersatzteilbeschaffung) abgewichen werden kann. Zum Lieferumfang gehören eine Recovery CD für die Wiederherstellung der Software und eine Dell™ Treiber CD. Die Recovery CD kann nur auf Dell™ Computern installiert werden. Einige in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopierschutzgeschützt. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchführen. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Microsoft® Datenschutzpolitik werden während der allerersten Inbetriebnahme des Produkts, bei bestimmten Neuinstallations des Softwareprodukts bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neukonfigurationen des Computers ausführlich beschrieben und können über Internet oder Telefon vorvollständig werden (dabei können Telefongebühren anfallen). "CompleteCare" Versicherungsdeckung kann nur in Verbindung mit einem Servicevertrag gleicher Laufzeit erworben werden. Dieser Service wird für Dimension™ Desktops und Notebooks als Zusatzservice angeboten. CompleteCare™ kann nicht für bereits bestehende Systeme als Zusatzleistung erworben werden. CompleteCare™ kann nur während der üblichen Geschäftszeiten in Anspruch genommen werden. Versicherer des CompleteCare™ Schutzes ist LGE (London General Insurance). Upgradepreise inkl. MwSt. Versand bereits im Komplettangebot enthalten, sind nur gültig beim Kauf eines Dell™ Systems. *Nutzen Sie unser spezielles Angebot im Dezember: Kaufen Sie JETZT per Rateplan und zahlen Sie die erste Rate erst ab Juli 2005. Effektiver Jahreszins nur 9,9 %. Gültig bis 31.12.04 ab 300 € Bestellwert für Laufzeiten von 12 bis 48 Monaten. Nur für Personen ab 18 Jahren mit Wohnsitz in Deutschland. Ein Angebot der CC-Bank AG, Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Eine Anzahlung ist nicht erforderlich. Bonität vorausgesetzt. *Zubehörprodukte inkl. MwSt., zzgl. 15 € Versand, 12 € bei TFT-Displays, 17 € bei Druckern und 23 € bei CRT- und LCD-TV-Monitoren. *Laufzeit 36 Monate, eff. Jahreszins nur 9,9 %. *Festlegter Stiftung Warentest, Ausgabe 10/04 vom 24.09.2004. *312 MHz Intel® X-Scale, 32 MB ROM, 32 MB RAM

Damit ist Weihnachten gerettet!

Jetzt kaufen -
erst im Juli
2005 zahlen! ⁽⁶⁾



DELL™ DIMENSION™ 4700 *TESTSIEGER-PC*⁽¹⁾

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 540 mit HT-Technologie (3,20 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM*, CD*)
- 512 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 400 MHz
- 160 GB** Serial-ATA Festplatte, 7200 U/Min
- Optional - 17" TFT-Display, Dell™ 1704FP für 521 €
- Integrierter 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 128 MB PCI-Express AT® Radeon® X300 SE*, TV Out & DVI
- Creative Audigy® 2 Soundkarte, IEEE 1394 Anschluss
- 16x Multiform Dual-Layer DVD-Brenner & 16x DVD-ROM Laufwerk
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM*, CD*)
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 8x USB 2.0

Systempreis ohne Monitor
inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand
Jetzt mit GRATIS Zubehör*

nur
799 €

→ Krasse Upgrades

- Transfer my PC + 50 €⁽¹⁾
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM*, CD*) + 256 €⁽¹⁾
- 250 GB** Serial-ATA Festplatte, 7200 U/Min. + 116 €⁽¹⁾
- Dell™ 9650 - 5.1 Soundsystem max. 95 Watt + 81 €⁽¹⁾
- APC Sicherheits-Deckenstapelle + 28 €⁽¹⁾

Finanzierung schon ab 25,57 € mtl.*
E-Value™: PPDE5-D12876



DELL™ DIMENSION™ 8400 *ESSENTIAL*

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 520 mit HT-Technologie (2,80 GHz, 800 MHz FSB, 1 MB Cache)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM*, CD*)
- 512 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 400 MHz
- 80 GB** Serial-ATA Festplatte, 7200 U/Min
- Optional - 17" TFT-Display, Dell™ 1704FP für 521 €
- Integrierter Broadcom® PCIe Gigabit Netzwerkanschluss
- 128 MB PCI-Express AT® Radeon® X300 SE*, TV Out & DVI
- Integrierte 5.1 Dolby Digital Soundlösung
- 48x CD-Brenner & 16x DVD-ROM Laufwerk inkl. Software
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM*, CD*)

Systempreis ohne Monitor
inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand
Jetzt mit GRATIS Zubehör*

nur
699 €

→ Krasse Upgrades

- 3 Jahre Complete Care™ Unfallschutz + 57 €⁽¹⁾
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM*, CD*) + 256 €⁽¹⁾
- Intel® Pentium® 4 Prozessor 530 mit HT-Technologie (3,00 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB) + 35 €⁽¹⁾
- 160 GB** Serial-ATA Festplatte, 7200 U/Min + 81 €⁽¹⁾
- Creative Audigy® 2 Soundkarte, IEEE 1394 Anschluss + 70 €⁽¹⁾

Finanzierung schon ab 22,37 € mtl.*
E-Value™: PPDE5-D12845



DELL™ DIMENSION™ 8400 *SUPERIOR*

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 540 mit HT-Technologie (3,20 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM*, CD*)
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 400 MHz
- 2x 160 GB** Serial-ATA Festplatte, 7200 U/Min, Stripe Raid 0
- Optional - 19" TFT-Display, Dell™ 1905FP für 614 €
- Integrierter Broadcom® PCIe Gigabit Netzwerkanschluss
- 128 MB PCI-Express AT® Radeon® X300 SE*, TV Out & DVI
- Creative Audigy® 2 Soundkarte, IEEE 1394 Anschluss
- 16x Multiform Dual-Layer DVD-Brenner & 16x DVD-ROM & Floppy
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM*, CD*)
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 8x USB 2.0
- Dell™ 9650 - 5.1 Soundsystem max. 95 Watt

Systempreis ohne Monitor
inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand
Jetzt mit GRATIS Zubehör*

nur
1099 €

→ Krasse Upgrades

- Home Installation mit Internetanbindung und Datentransfer + 208 €⁽¹⁾
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM*, CD*) + 256 €⁽¹⁾
- Intel® Pentium® 4 Prozessor 550 mit HT-Technologie (3,40 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB) + 91 €⁽¹⁾
- 256 MB PCI-Express nVidia® GeForce® 6800 + 151 €⁽¹⁾
- Symantec Norton® AntiVirus Vollversion + 57 €⁽¹⁾

Finanzierung schon ab 35,16 € mtl.*
E-Value™: PPDE5-D12846

DELL™ ZUBEHÖR

Dell™ Fotodrucker 540
Drucken Sie sich 10x15 Fotos in Laborqualität mit einem kleinen, benutzerfreundlichen und tragbaren Drucker. Kompatibel mit dem am häufigsten eingesetzten Digitalkameras.

statt 199 €
jetzt nur 179 €

inkl. MwSt. und 10% Rabatt + 17 € Versand

Axim™ X50v Wireless 624 MHz

- Intel XScale™ Technologie mit 624 MHz
- 128 MB ROM, 64MB RAM
- Dockingstation
- Integriertes WLAN und Bluetooth®
- VGA Auflösung (640x480)
- VGA Ausgang
- CF und SD Kartenslots

nur 521 €

inkl. MwSt. + 15 € Versand

Dell™ 2300MP Micro-portabler Projektor

- 2300 ANSI Lumen Helligkeit
- 2100:1 Kontrast
- 1024x768 Auflösung (XGA)
- Inkl. Tragetasche, Fernbedienung und erforderlicher Kabel

statt 1.739 €
jetzt nur 1.565 €

inkl. MwSt. und 10% Rabatt + 13 € Versand

Dell™ W2600 LCD-TV
Brillante Bilder mit höchster Soundqualität. Der neue Dell™ 26" LCD TV verfügt über einen integrierten TV-Tuner, 16:9 Format und verschiedene Anschlussmöglichkeiten (VGA, DVI, S-Video, etc.). 1,66 cm Diagonale.

Das Gerät kann eine GEZ-Anmeldepflicht auslösen.

jetzt nur 1.699 €

inkl. MwSt. + 23 € Versand

www.dell.de

0800 / 1 63 33 55

Tel. Mo. - Fr. 8-20 Uhr, Sa. - So. 9-18 Uhr, bundesweit zum Nulltarif

Easy as **DELL™**

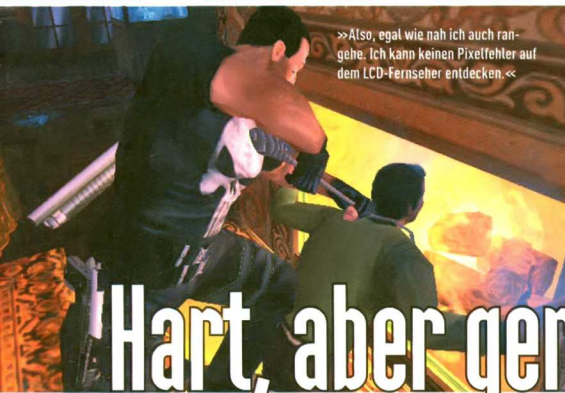
SAVE ONLINE

Zusätzlich jede Woche -
attraktive Sparvorteile bei
Online-Bestellung unter
www.dell.de

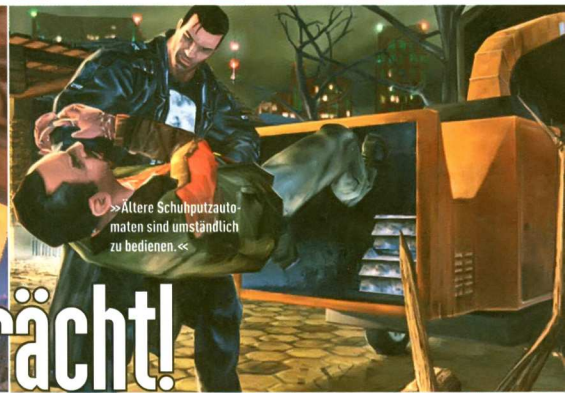
E-Value-Code:
Schneller am Ziel dank E-Value™.
Mit der Eingabe des E-Value-
Codes auf unserer Homepage
unter www.dell.de



TOP NEWS



»Also, egal wie nah ich auch ran-
gehe. Ich kann keinen Pixelfehler auf
dem LCD-Fernseher entdecken.«

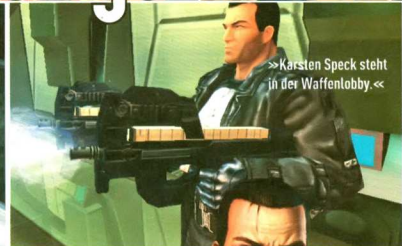


»Ältere Schuhputzau-
tomaten sind umständlich
zu bedienen.«

Hart, aber gerächt!



»General Pinochet betrieb auch
eine Änderungsschneiderei.«



»Karsten Speck steht
in der Waffenlobby.«



»Auch Messerwerfer
fangen mal klein an.«

Frank Castle ist **THE PUNISHER**. In Comics, Filmen und in Spielen bestraft er seit Jahren erfolgreich Ganoven. Bald ist es auf dem PC wieder so weit.

Action | Die Punisher-Comics gibt es ja schon seit einer halben Ewigkeit. Darin geht es um den Gesetzeshüter Frank Castle, dessen Familie Ganoven platt gemacht haben. Dieses Ereignis aktivierte seinen „Ich-bring-euch-alle-um“-Modus. Seine einzige Lebensaufgabe besteht seitdem aus dem Bestrafen von Kriminellen, was nichts anderes bedeutet als deren Beseitigung. Klingt brutal? Ist es auch. Das spiegeln die zwei Punisher-Kinofilme ordentlich wider, die in Deutschland nur stark geschnitten über die Leinwand flimmerten. THQs kommandes Bestrafer-Spiel hat mit den Streifen jedoch wenig zu tun. Außer vielleicht, dass Punisher-Darsteller Tom Jane der Spielfigur seine Stimme leiht.

101 WEGE ZU STERBEN

Die Besonderheit an *The Punisher* ist, dass es für den Spieler 101 unterschiedliche Wege gibt, einen Gegner um die Ecke zu bringen. Wie es



»Olympische Disziplin:
Kunstleder.«

aussieht, werden es bis zur Veröffentlichung so-
gar noch ein paar mehr. Frank Castle steuern Sie
aus der Verfolger-Perspektive. Treffen Sie auf
Gegner, ballern Sie denen wie üblich virtuelle
Kugeln um die Ohren. Doch eleganter ist
es, sich einen Feindling einfach zu grei-
fen, weil sich dadurch eine Welt voller
Möglichkeiten offenbart. Benutzen Sie
Ihr Opfer etwa als menschlichen Schutz-
schild. Oder beziehen Sie die Spielum-
gebung mit ein. Die 15 Levels sind voll
von so genannten Punishment-Locations.
Das sind Stellen, über denen ein
Totenkopfsymbol schwebt. Hier verkür-
zen Sie Gegnern mit viel Fantasie ihr
digitales Dasein. Mal bringen Sie einen
Bösewicht dazu, sich einen Garten-
Häcksler oder ein Piranha-Aquarium
sehr genau anzuschauen, dann wie-
der benutzen Sie einen ordinären
Müllcontainer-Deckel. Bei derar-
tigen Spielinhalten verstehen
wir glatt, dass THQ den Titel in
Deutschland gar nicht erst ver-
öffentlichen will. In den USA
erscheinen Konsolenversionen
am 15. Juni nächsten
Jahres, für die PC-Fassung
gibt es noch kein konkretes
Datum.

AHMET ISCIÖRÜK

Info: <http://thq.com/punisher/home.php>



Digital Extremes, die Unreal-Co-Autoren sind zurück. Bei **PARIAH** brechen Sie aus einem Gefängnis aus und verhindern eine Katastrophe.

Action | Im Gegensatz zu den meisten Ego-Shootern ist die Hauptfigur von *Pariah* ein Zivilist. Dr. Mason ist ein ganz normaler, nicht gerade durchtrainierter Arzt. Bei einem Krankentransport kommt es allerdings zu einer Katastrophe. Aus noch nicht geklärten Umständen landet der Mediziner zusammen mit einer infizierten Patientin in einem gruseligen Gefängnis. Das kann ja mal passieren. Gemeinsam ballert sich das Duo mit fetten Kalibern durch

düstere Gänge der Anstalt. Schließlich drängt die Zeit. Denn in 16 Stunden (ist das vielleicht ein dezenter Hinweis auf die Spieldauer?) wirft eine Orbitalplattform eine 50-Megatonnen-Bombe auf den blauen Planeten, um die Seuche – und die Erde – zu eliminieren. In einem vom bekannten Mojo-LLC-Studio produzierten Trailer erfahren Sie zwar auch nicht mehr, dafür sieht der aber schön aus. *Pariah* erscheint im März 2005. RALPH WOLLNER

Info: www.pariahgame.com



Zum Haare raufen!

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO kommt mit Verspätung. So ein Mist!

Action | Eine traurige Nachricht für *Star Wars*-Fans: Die Veröffentlichung von Lucas Arts' teambasierendem Shooter *Republic Commando* wurde auf den 1. März 2005 verschoben. Erst dann spielen Sie endlich aufseiten der alten Republik die actionreichen Kämpfe aus den Filmen nach. Als Klonkrieger kommandieren Sie zwei weitere Kämpfer durch 14 spannungsgeladene Missionen. Durch das neuartige Befehlssystem kann Ihr Team

schnell eine Tür öffnen, sich in einen Computer hacken oder aus dem Hinterhalt angreifen. Das sorgt mit Sicherheit für spannende taktische Gefechte. Auch die Erweiterung Ihrer zahlreichen Waffen wurde elegant gelöst. So sammeln Sie nicht einfach herumliegende Knarren auf, sondern installieren einen Granatwerfer auf die vorhandene Kanone. Wärmen Sie schon mal die Maus! ANDREAS BERTITS

Info: www.lucasarts.com/games/ewrpubliccommando

LIES MICH!

SOUL QUEST

Strategie | Aus Polen kommen klasse Biersorten, mittelmäßige PC-ACTION-Redakteure und gute Spiele. Das ist uns nicht erst seit *Chrome* bekannt. Die junge Softwarewarehiede Revoltage werkelt dort zurzeit an einem rundenbasierten Strategiespiel mit Rollenspiel-Elementen. In *Soul Quest* bekommen Sie es mit grausamen Krieger, hinterhältigen Zaubern und gefährlichen Monstern zu tun. Wie auf dem Trödelmarkt kloppen Sie sich mit denen nicht nur um Ruhm und Ehre, sondern vor allem um hunderte von Gegenständen. Wahnsinn, oder? Wann's los geht, ist noch nicht bekannt. (MB)

Info: www.revoltage.pl

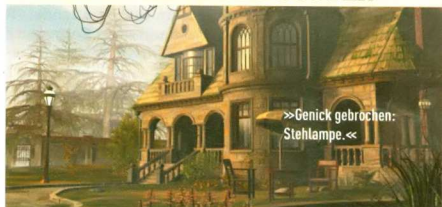


PATHOLOGIC

Horror-Adventure | Als wäre die Steppe Russlands nicht schon öde und gefährlich genug, setzt das Entwicklerstudio Ice Pick Lodge noch einen drauf. Im Horror-Adventure *Pathologic* versuchen Sie in einem gottverfluchten Kaff zu überleben, deren Einwohner von einer seltsamen Krankheit befallen sind. Sie schlagen sich mit einem von drei Charakteren durch die dynamische Spielwelt. Entweder als Polizist, Arzt mit großer Wunde oder Mädchen mit heilenden Händen. Um zu überleben, lösen Sie im 3. Quartal 2005 zahlreiche Rätsel, texten Leute voll und kloppen sich in der Ego-Perspektive. (MB)

Info: www.pathologic-game.com

NIBURU – BOTE DER GÖTTER



Adventure | Mit einer abenteuerlichen Hommage wollen die Macher von *Black Mirror* am 1. Februar 2005 Peitschenschwinger Indiana Jones huldigen. In *Niburu* – Bote der Götter entdecken Sie, dass die Nazis offenbar einer uralten Quelle der Macht auf der Spur waren – Niburu. Nach alten Mythologien war dieser angebliche zehnte Planet unseres Sonnensystems Ausgangspunkt für die Entstehung der Menschheit. Als tschechischer Student Martin Holan werden Sie von der Hakenkreuz-Armada durch knapp 80 Szenarien geheizt: vom nächtlichen Prag bis hin zu den geheimnisvollen Maya-Pyramiden. Publisher dtp verspricht für *Niburu* erstklassigen Sound und eine professionelle Synchronisation. (MB)

Info: www.dtp-ag.com

TOP 10 DEUTSCHLAND

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Vertrieb
1	-	1	Die Sims 2	EA
2	▲	NEU	Rollercoaster Tycoon 3	Atari
3	▲	NEU	Football Manager 2005	EA
4	▲	NEU	GTR Fia GT Racing	EA
5	▲	NEU	FIFA Football 2005	EA
6	▼	2	Rome: Total War	Activision
7	▲	NEU	Sacred: Neue Auflage	Take 2
8	▲	NEU	Call of Duty: United Offensive	Activision
9	▼	3	Star Wars Battlefront	Activision
10	▲	NEU	Larry R: Magna Cum Laude	Universal

Quelle: SATURN

In die Halle getappt

Als echter Held kämpfen Sie in **UFO: AFTERSHOCK** um das Überleben der Menschheit und zeigen fieses Aliens, wo der Laser hängt.

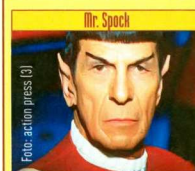


Echtzeit-Strategie | Das Jahr 2054. Außerirdische kontrollieren – zusammen mit PC ACTION – die Erde. Die Menschheit ist in verschiedene Fraktionen zersplittert und bereitet sich auf den Gegenschlag vor. In **UFO: Aftershock** reißen Sie fieses Aliens da was auf, wo bei uns der Hintern sitzt. Der Nachfolger von **UFO: Aftermath** verrät endlich auch die Hintergründe der Außerirdischen-Invasionen aus den anderen Teilen. Der tschechische

Entwickler Altar Interactive verspricht neben neuen Gagnetypen und Technologien auch verbesserte Rollenspielelemente. Soll heißen: Ihre Jungs sind nicht strunzdoof, sondern lernen dazu, während sie die ungetriebenen Besatzer ab- und gestrandete Raumschiffe ausschachten. Entgegen den Wünschen vieler Spieler wird es aber erneut keine Luftkämpfe geben. Mist! **MARC BREHME**
Info: www.ufo-aftershock.com

Die berühmtesten Aliens

Bereits seit Jahren ist die Menschheit durch Außerirdische unterwandert, die ihre wahre Identität verschleiern und nebenbei jede Menge Schotter machen.



Mr. Spock
Fotografie: pruss [3]
Dieser Alien machte in menschlicher Gestalt große Karriere auf der Erde. Der Vulkanier verdiente sein Geld als Schauspieler für die Serie **Raumschiff Enterprise**. Die Drehbuchautoren waren angewiesen, auf seine äußerst spärlichen Kenntnisse der irdischen Sprache zu achten. Mehr als „Faszinierend“ gab der gefühlkalte Logiker deshalb selten von sich. Als Gerüchte aufkamen, er könnte ein Außerirdischer sein, ließ man ihn sterben und wieder auferstehen. Jetzt waren die intelligenten Amerikaner vollends vom Gegenteil überzeugt.



Alf
Nach dem Absturz seines Raumschiffs auf der Erde versteckte sich das haarige Zottelmonster und fraß die Tierheime der Umgebung leer. 17 Katzen weniger pro Tag fielen auf, er wurde geschnappt. Es folgte ein Deal mit der US-Regierung und eine TV-Serie. Die garantierte ihm bei der CIA-Pflegefamilie Tanner ein Leben im goldenen Käfig und Uncle Sam fette Werbegelder von NBC. Eines Tages stürzte er sich aber – angeblich wegen eines niedrigen Katzensaffepiegels – auf Lynus Muschi und konnte nur mit Mühe gebändigt werden. Wegen dieses Zwischenfalls stellte man die Serie nach mehr als 100 Teilen ein. Seitdem wirkt Alf im Untergrund.



Michael Jackson
Dieser Amerikaner scheut die Öffentlichkeit und lebt unter falschen Namen wie Michael Jackson, King of Pop oder sogar The Jackson Five. Genau wie der Highlander, versucht er so, sein verdächtig hohes Alter von 488 Jahren zu verschleiern. Der angebliche Sänger verwirrt mit seiner Musik den Geist der Menschen und will ihren Widerstand gegen telepathische Gedankenkontrolle brechen. Als er kürzlich erneut versuchte, kleinen Erdenbewohnern heimlich seinen pulsierenden Biochip einzupflanzen, schlug die Polizei zu. Noch rechtzeitig?



Der hinterm Teich motzt

HEINRICH LENHARDT ÜBER SIERRAS STEAM-VERHINDERUNGSVERSUCHE ...

Der Dampf geht weiter

Die Veröffentlichung von **Half-Life 2** lässt nicht nur gewisse andere Shooter (Anspielung: Höllendämonen und Kettensägen) etwas alt aussehen, sondern hat auch weitreichendes Erschütterungspotenzial für die gesamte Spieleindustrie. Bereits in den Wochen vor dem Erscheinen zogen sich weltweit rund zwei Millionen Leute die Programmdateien über Valves Online-Distributionskanal Steam herunter. Wenn auch nur die Hälfte davon **Half-Life 2** per Kreditkartenzahlung freischaltet, rappelt es ganz gehörig in der Kaffeekasse. Denn diese Kohle landet direkt auf dem Valve-Konto. Weder Publisher Sierra noch der Händler um die Ecke kriegen etwas davon ab, wie das bei handelsüblicher verpackter Ware sonst der Fall ist. Sierra ist darüber so angepisst, dass man Valve wegen der ganzen Steam-Geschichte verklagt. Und dass, obwohl man den **Half-Life**-Machern einst die Internet-Vertriebsfreiheit schriftlich genehmigt hatte. Wer nun was mit **Half-Life 2** machen darf, werden die US-Gerichte

kaum vor Mitte 2005 entscheiden. Steam-Interessierte mögen sich ihre Version ziehen, bevor es womöglich einstweilige Verfügungen hagelt. Aber lassen sich alternative Spiele-Vertriebswege per Breitband-Internetanschluss dauerhaft verhindern? Mich erinnern Sierras Ausbremsversuche unangenehm an die ewig gestrigen Besitzstandswahrer in der Musikindustrie, die jahrelang das Thema MP3 totschwiegen und von Online-Vertriebsmodellen lange nichts wissen wollten. Valve meint es jedenfalls ernst mit seiner Distributions-Revolution und sucht nach Lizenznehmern, die ihre Spiele ebenfalls via Steam an den Kunden bringen wollen. Es wird höchste Zeit für eine Alternative zum herkömmlichen Produktim-Laden-Vertrieb nach alter Väter Sitte, auch wenn sich Stabilität und Zuverlässigkeit der Steam-Methode erst noch bewähren müssen. Auf jeden Fall verbesserungswürdig ist die Preisgestaltung: Wenn ich direkt vom Hersteller downloade und auf Schachtel, Datenträger und gedrucktes Handbuch verzichte, darf der Spaß ruhig ein bisschen billiger sein.



»Fortschrittlich:
Sogar Penner hatten
in Dresden in 2002
schon fließend Wasser.«

Hoch die Massen!

Frohlocken Sie! Denn mit **ALEXANDER** ziehen Sie in reife Massenschlachten, die Ihr taktisches Geschick herausfordern werden.

Strategie | Alexander der Große hatte seinen Titel nicht wegen seiner mächtigen Statur. Vielmehr war er ein sehr erfolgreicher Feldherr. Basierend auf Oliver Stones Kinofilm, schlüpfen Sie nun auch im Spiel *Alexander* – von den *Cossacks*-Machern GSC Game World – in die Rolle des mazedonischen Helden. In vier Kampagnen mit über 30 Missionen bringen Sie Griechenland, Indien, Persien und Ägypten

unter Ihre Fuchtel. Die eigene Grafik-Engine schaufelt dabei bis zu 8.000 Einheiten gleichzeitig auf den Bildschirm, was für spektakuläre Massenschlachten sorgt. Ob diese an die taktische Tiefe eines *Rome: Total War* herankommen, lässt sich allerdings noch nicht sagen. Ab Ende November reisen Sie in die Antike.

ANDREAS BERTITS

Info: www.ubisoft.de



»Kurzzeitig:
Hausbesitzer.«



Duklear War!

In DUKE ELLINGTON VS SUPER MARIO BASLER wird Filmgeschichte geschrieben!

Ego-Shooter | Roland Emmerichs

Duklear War: Duke Ellington vs Super Mario Basler kommt! Islamische Terroristen wollen eine Atombombe über New York abwerfen. Der US-Geheimdienst schleust deshalb Mister Nukem (getarnt als Musiker-Legende Duke Ellington), in die afghanische Hauptstadt Kabul ein, wo das Festival „Jazz und Fußball für Allah“ stattfindet. Doch Duke hat nicht mit Super Mario Basler gerechnet. Dieser hat die Bombe als Weizenbier-Glas getarnt, das in einem Paket nach New York unterwegs ist. Ein Wettlauf mit der Zeit beginnt ...

MIT
TITZEN
PAL
AHMET ISCI TURK



GERUCHTE KUCHE

»Schmeckt auch vom Elektrogrill: der Bruzzler.«



Bald rächen sich die finsternen Sith an den Jedi-Rittern im Kinostreifen **STAR WARS: EPISODE 3**. Ein gleichnamiges Spiel ist ebenfalls in der Mache. Doch erscheint das auch auf dem PC?

Star Wars-Fans können es kaum erwarten. Am 19. Mai 2005 flimmert der letzte Film aus George Lucas' Sternensaga über die Leinwände. Jetzt stellte auch Lucas Arts ein Action-Adventure aus der Verfolger-Perspektive vor, in dem Sie bereits am 5. Mai in die Rolle von Anakin Skywalker und Obi-Wan Kenobi schlüpfen, um die Geschichte des Films nachzuspielen. Während Sie als Obi-Wan auf der hellen Seite der Macht kämpfen und mit dem Lichtschwert den Schergen der dunklen Seite heimleuchten, greifen Sie als Anakin auf die finsternen Kräfte des Bösen zurück. Besonders aufregend sollen dabei die Zweikämpfe umgesetzt sein. Sogar der Stunt-Koordinator aus dem Film, Nick Gillard, stellte sich als Berater für das Motion-Capturing der spektakulären Duelle zur Verfügung. Außer den Schauplätzen aus dem Film besuchen Sie neue Gebiete, in denen Sie als guter Jedi-Meister auch die Kontrolle über Feinde übernehmen. Sie sind schon ganz heiß geworden? Dann kommt hier die Abkühlung. Das Spiel erscheint tatsächlich nur auf Konsole! Denn am Ende des spannenden Spiele-Trailers von *Star Wars Episode 3: Revenge of the Sith* sehen überraschte Fans den Satz: „Coming to a Console near you!“ Auf unsere Nachfrage hin bestätigte Activision, dass man den Titel nur für PlayStation 2 und Xbox entwickelt. Ob jemals eine PC-Umsetzung das Licht der Welt erblickt, steht in den Sternen. Wer weiß, wirklich nützt es ja, wenn alle gemeinsam „Bitte, bitte“ sagen?

ANDREAS BERTITS

Info: www.lucasarts.com/ep3



»Wehrt sich:
Dosenpfand.«

Da fliegst du drauf!

Mamma mia! Das Add-on zu **H 2** trägt den Titel **DIE RÜCKKEHR** und soll im Vergleich zum Hauptprogramm eine sechsmal größere Story bieten.

Weltraum-Simulation | Entwickler Egosoft will ein Add-on der Superlative abliefern. Die Geschichte beginnt, wo *Die Bedrohung* aufhörte: Nachdem die argonische Flotte besiegt wurde, machen die fiesen Khaak wieder – äh – Kacke. Sie sollen als Raumpilot Jules Brennan das Universum retten und ein komisches Super-Schiff aufspüren. Dazu ballern

Sie rum, errichten erstmals fette Industriekomplexe samt eigenem Hauptquartier und handeln sich reich. Neben neuen Waffen und Schiffen gibt's ein überarbeitetes Menü, das diesmal nicht so kompliziert wie Excel sein soll. Ab Februar nächsten Jahres sind Sie all-mächtig.

CHRISTIAN BIGGE

Info: www.x2thethreat.com

»Bigge hat seinen Touran ein wenig aufgemotzt.«

»Einige Entwürfe für die Neugestaltung von Ground Zero waren etwas abgespaced.«

Jetzt siehst du kalt aus!

Aspyr Media und Wideload Games präsentieren ihr neues Projekt: Mit **STUBBS THE ZOMBIE IN REBEL WITHOUT A PULSE** erwartet Sie ein Spiel der untoten, äh ungewöhnlichen Art.

Action | Das Debut von Wideload Games ist nicht zu unterschätzen. Schließlich benutzen die Herren eine aufgebohrte Halo-Engine. Mit *Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse* erwartet Sie ein ironisches Horrorspiel um einen leicht angegammelten Hauptdarsteller mit Hang zur Sensibilität. Das Werk soll vor Wortwitz und Blut nur so strotzen. Eine Mischung, die sich genauso interessant anhört wie der Name des Protagonisten. Als Stubbs schlurft Sie durch die futuristische Stadt Punchbowl. Was als Ein-Mann-Rachefeldzug beginnt, weitet sich zum Krieg zwischen Lebenden und Toten aus. Nur kämpfen diesmal die Zombies für Gerechtigkeit und Wahrheit. Außerdem glauben die Moderbacken an die Kraft der Liebe. Das kann heiter werden.

RALPH WOLLNER

Info: www.stubbsthezombie.com

»Bei Zebra-kranken hilft nur eine Schmerztherapie.«



Wer zur Hölle ist eigentlich ...

AL SCHILLING?

Sie glauben, Mac-Soft ist ein besonders weicher Burger? Da klären wir Sie doch schleunigst mal auf ...

Kaum zu glauben, Al Schilling geistert schon länger durch die Branche als unser Chef Bigge, doch im Gegensatz zu ihm hat Al etwas erreicht. Bevor Mister Schilling eher zufällig ins Spiele-Business rutschte, verdingte er sich als Rockmusiker. Eigenen Angaben zufolge sah er nach 17 Jahren Rock 'n' Roll in Stretchjeans einfach nicht mehr gut aus und bei der zotteligen Rocker-Matte fiel der Haarausfall mit zunehmendem Alter auch zu stark auf. Also fing er bei Mac-Soft an, einem Laden,

der sich zum größten Spieleverlag für Apples Macintosh-Computer mauserte. Spiele wurden zu seinem Lebensinhalt, doch Al pflegte auch andere Hobbys. Babys machen zum Beispiel. Ob er seine stolze Sammlung von acht Kindern weiter ausbaut, ist unklar. Rocken tut er jedenfalls immer noch – mit der Band Rave On. Ein Wunder, dass er sich da noch ums Geschäft kümmern kann. Nach vielen Jahren wurde Mac-Soft von den Destineer Studios gekauft und so ergab es sich, dass sich Herr Schilling dort General Manager schimpfen darf. Während andere hohe Tiere mit dem Stock im Arsch aus dem Haus gehen, blieb Al echt eine coole Sau. Von ihm würden wir uns sofort adoptieren lassen.

AHMET ISCITÜRK



»Endlich wieder zusammen:
Der General und
Meister Proper.«

Der Kampf um die Freiheit
wurde zum Kampf ums Überleben.

MEN OF VALOR



Durchleben Sie Grabenkämpfe,
Rettungseinsätze, Helikopterflüge u.v.m.
in einer fesselnden Intensität.

www.menofvalorgame.com

Kämpfen Sie sich durch die actiongeladene
Einzelspieler-Kampagne oder messen Sie sich
im Mehrspieler-Modus mit anderen Spielern.

www.vugames-europe.com

"Unter der Flut von Vietnam-Shootern
ist Men of Valor mein Favorit."

- Xbox Zone, 12/2004



"Verdammt packender Spiel-Film
- im wahrsten Sinne des Wortes!"

84% - PC Action 12/2004

"Nur wenige Spiele sind so packend in
Szene gesetzt wie Men of Valor."

85% - PC Games 12/2004



2015

LIES MICH!

DUNGEON LORDS

Rollenspiel | Zocker, die in ein dunkles Gewölbe abtauchen und sich gepflegt gruseln wollen, besuchen entweder den Hamburger Dungeon oder gedulden sich noch etwas. Denn die Veröffentlichung des ursprünglich für Mitte November angekündigten Rollenspiels *Dungeon Lords* verschob man in das 1. Quartal 2005. Vertrieb dtp will damit sicherstellen, „dass die Spieler ein absolut fehlerfreies und fertiges Produkt erhalten“. *Dungeon Lords* stammt aus der Feder von David W. Bradley. Zuletzt hatte der sich mit der Programmierung der legendären *Wizardry*-Titel sowie mit dem 3D Fantasy-Rollenspiel *Wizards & Warriors* einen Namen gemacht. (MB)
Info: www.dungeonlords-game.de



>>Paralysierend:
Hundstarrkrampf<<

THE SAGA OF RYZOM

Rollenspiel | *The Saga of Ryzom* entführt Sie in die dynamische Welt von Aty's. Sie erlernen vielerlei Künste: Magie, Kriegsführung, Handwerk. Schließlich liegt das Schicksal eines ganzen Volkes in Ihrer Hand. Um dabei nicht so „erfolgreich“ wie die Bundesregierung zu Werke zu gehen, können Sie das Online-Rollenspiel jetzt 14 Tage kostenlos testen. Laden Sie sich die Software unter www.ryzom.de herunter und fordern Sie Ihren Aktivierungscode für den Gratiszugang an. Einzige Bedingung ist eine gültige Kreditkarte. Auch cool: Das „Bring a Friend“-Programm erlaubt jedem *Ryzom*-Spieler, einen Kumpel zu seiner Testsession einzuladen. Voraussichtlich im nächsten Monat gibt's einen PCA-Test zum Online-Rollti. (MB)
Info: www.ryzom.de

SILENT HUNTER 3

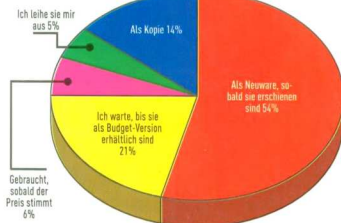
Simulation | In *Silent Hunter 3* schlüpfen Sie als Kommandeur eines U-Boots der berühmtesten Reichsmarine durch den Nordatlantik. Wenn Sie nicht gerade Ihre Mannschaft umherscheuchen, genießen Sie die Seehor-Peepshow, lauschen der Sonaranlage, ballern Torpedos auf Zerstörer oder mit Ihrer Deckkanone auf Flugzeuge. *Silent Hunter 3* spielt in der Zeit ab 1939 und wartet mit Karriere-Kampagne, Einzelspieler- und historischer Missionen, Missionseditor sowie Mehrspieler-Funktionen auf. Im 1. Quartal 2005 geht's ab zu Neptun. (MB)
Info: www.silent-hunterill.com/de



>>Bild aus Tony
Blairs Badewanne<<

SPRICH DICH AUS!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt:
Wie besorgen Sie sich in der Regel Ihre PC-Spiele?



>>Schlappes Remake:
In Westen nichts Neues.<<

Harte Gangart

Ubisoft sollte sich Ubihard nennen. Schließlich ist das Action-Horrorspiel *COLD FEAR* alles andere als leichte Kost.

Action | „*Cold Fear* garantiert heftigste Emotionen“, ist Ubisofts Managing-Director Alain Corre überzeugt. Im Gegensatz zu den meisten Horror-Titeln setzt *Cold Fear* verstärkt auf psychischen Druck. Der soll vor allem durch beklemmende Atmosphäre und gruselige Schauplätze erzeugt werden. Sie schlüpfen in die Rolle von Tom Hansen, einem Mitglied der Küstenwache. Während eines wütenden Sturms und schwer aufgebracht See erhalten Sie die Order, einem russischen Walfänger zu Hilfe zu eilen, der scheinbar unkontrolliert umhertriebt. Sobald Sie das Schiff betreten, nimmt der Horror seinen Lauf. Neben dem schauerlichen Boot ist eine mysteriöse Ölplattform Schauplatz von *Cold Fear*. Hier schicken Sie neben fiesen menschlichen Gegnern auch angemordete Zombies zurück in die Hölle. *Cold Fear* erscheint voraussichtlich im März 2005.

RALPH WOLLNER

Info: www.coldfeargame.com

ATARI

schwingt den
Enterhaken!

Wie heißt der Feind von
Captain Hook?

- A) Günther Japan
B) Peter Pan
C) Wolfgang Panik



Wenn Sie das winterliche
Ihnen einen virtuellen Trip

Pirates kurven Sie kreuz und quer durch die Inselidylle und zeigen den Damen, wo ein echter
Freibeuter den Enterhaken versteckt hält. Diesmal verlosen wir:

10 x Sid Meier's Pirates

5 x Sid Meier's Pirates Collectors Edition

1 x Gametrak (Klasse Peripheriegerät! Siehe Seitensprung.)

Sie möchten in See stechen? Dann beantworten Sie einfach unsere Preisfrage!



Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 20.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTE MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.

SCHLACHTFELD-MEDIZIN – 1. LEKTION:

WARHAMMER
40,000

„DAWN OF WAR SIEHT RICHTIG GEIL AUS, LANGWEILT
KEINE MINUTE UND MACHT EINEN HEIDENSPASS.“
PC ACTION 11/2004

"WOW, SELTEN HAT ES AUF DEM BILDSCHIRM
BEIM BASIS-PLÄTTEN SO GEKRACHT!"
GAMESTAR 11/2004, 83 %

"WAS SICH HIER AUF DEM BILDSCHIRM ABSPIELT, LÖST C&C GENERÄLE UND GROUND CONTROL 2 ALS SCHÖNSTE ECHTZEITSTRATEGIESPIELE AB."
PC GAMES 11/04: 85 %

STRATEGIE
11/2004

PC ACTION

WWW.THQ.DE



relic
entertainment



Mitmachen und abgreifen per SMS!



ATARI-GEWINNSPIEL

SEITE 18

Atari und PC ACTION schicken Sie in die Karibik. Und zwar mit *Sid Meier's Pirates!*. Neben zehn Spielen dieses Schmuckstücks können Sie auch gleich fünfmal die fette Collectors-Edition abgreifen. Dafür beantworten Sie einfach die Frage auf Seite 18 und senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 10“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 10 A) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Atari Karibik“, Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



NEOCRON 2

SEITE 49

Sie wollen mithilfe von Jowood und PC ACTION nicht nur einen Alienware-PC abgreifen, sondern Ihre Zusatzchance nutzen und noch eines von zehn *Neocron 2*-Spielen abgreifen? Dann beantworten Sie die Frage auf Seite 49 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 11“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 11 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Neocron 2“, Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



SÖLDNER RELOADED

SEITE 75

Jowood hat seinen Mehrspieler-Shooter *Söldner* aufpoliert (siehe Seite 58) und bringt deshalb die aufgebohrte Version unter dem Namen *Söldner Reloaded* erneut an den Start. In Zusammenarbeit mit PC ACTION verlosen die Österreicher zusätzlich einen krassen Spiel-PC. Wie Sie da rankommen? Beantworten Sie die Frage auf Seite 75 und senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 12“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 12 A) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Söldner“, Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



SHUTTLE SPIELER-TFT

SEITE 180

Röhrenmonitore sind hässlich und brauchen viel Platz. TFT-Bildschirme sind flach, schick und inzwischen ziemlich schnell und deshalb ideal auch für Zocker. So ein Ding verlosen jetzt Shuttle und PC ACTION. Sie wollen gewinnen? Dann beantworten Sie die Frage auf Seite 180 und senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 13“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 13 B) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Shuttle-TFT“, Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



DIE ZOCK' ICH AM LIEBSTEN!

SEITE 32

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 8“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spielertitel (Beispiel: pca 8 NFS Underground 2) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock' ich am liebsten“, Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an liebend@pcaction.de.



DARAUF WARTEST DU!

SEITE 39

Welches Spiel erwarten Sie am sehnlichsten? Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 9“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spielertitel (Beispiel: pca 9 Fear) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will“, Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an habenwill@pcaction.de.



* € 0,49/SMS (ALLE NETZE! VODAFONE-D2-ANTEIL € 0,12); ** € 0,50/SMS; *** SFR 0,70/SMS

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

50.000 KUNDEN SPRECHEN FÜR SICH!

MARKEN MAINBOARDS

Wir verwenden ausschließlich Markenmainboards
folgender Hersteller: ASUS, MSI, Gigabyte und DFI

Alle PC-Systeme wurden standardmäßig ohne Betriebssystem ausgeliefert!
Windows XP Home zzgl. 99,- € inkl. Installation
Windows XP Pro zzgl. 149,- € inkl. Installation

lahoo.de

...garantierte Qualität!

AMD Sempron 2200+



UNSER
ABSOLUTER
PREISHIT!

- Prozessor: AMD Sempron 2200+
- Prozessorkühler: Speeze Vulture Spin
- Arbeitsspeicher: 256MB DDR-RAM MDT PC333
- Mainboard: **MSI KM3MV**
- Festplatte: 60GB Excelstor ATA100, 7200u/min.
- Grafikkarte: onboard Shared Memory 64MB
- Laufwerke: 52xCD-Rom Benq
- Gehäuse: 300W Midi Tower
- Anschlüsse: 6xUSB 2.0, 3xPCI, 6 Kanal Sound, 1xAGP

229,- €

AMD Athlon XP 2800+



- Prozessor: AMD Athlon XP 2800+
- Prozessorkühler: Speeze Vulture Spin
- Arbeitsspeicher: 256MB DDR-RAM MDT PC333
- Mainboard: **MSI KM3MV**
- Festplatte: 80GB Excelstor ATA100, 7200u/min.
- Grafikkarte: onboard Shared Memory 64MB
- Laufwerke: 16xDVD/CD-Rom Benq
- Gehäuse: 300W Midi Tower
- Anschlüsse: 6xUSB 2.0, 3xPCI, 6 Kanal Sound, 1xAGP

299,- €

AMD Athlon XP 3000+



- Prozessor: AMD Athlon XP 3000+ Barton
- Prozessorkühler: Speeze Vulture Spin
- Arbeitsspeicher: 256MB DDR-RAM MDT PC333
- Mainboard: **Gigabyte GA7NF-RZ nforce 2 400**
- Festplatte: 80GB Excelstor ATA100, 7200u/min.
- Grafikkarte: 9200Se 128Mb Radeon ATI+TV-Out
- Laufwerke: 16xMulti DVD-Brenner
- Gehäuse: 400W Design Midtower Supersilent(Sehr leise), Frontbeleuchtung+Display, Front USB
- Anschlüsse: 6xUSB 2.0, 5xPCI, 6 Kanal Sound, 1xAGP8x

429,- €

AMD Athlon XP 3000+



- Prozessor: AMD Athlon XP 3000+ Barton
- Prozessorkühler: Speeze Vulture Spin
- Arbeitsspeicher: 512MB DDR-RAM MDT PC333
- Mainboard: **ASUS A7N8X-X**
- Festplatte: 160GB 2mb Cache ATA133, 7200u/min.
- Grafikkarte: 9600Se 128Mb Radeon ATI+TV-Out
- Laufwerke: 16xMulti DVD-Brenner
- Gehäuse: 400W Design Midtower Supersilent(Sehr leise), Frontbeleuchtung+Display, Front USB
- Anschlüsse: 4xUSB 2.0, 6 Kanal Sound, 5xPCI, LAN, 1xAGP8x

~~609,- €~~ 599,- €

AMD Athlon 64 3200+



- Prozessor: AMD Athlon 64 3200+
- Prozessorkühler: Thermaltake TR2-M6
- Arbeitsspeicher: 512MB DDR-RAM MDT PC400
- Mainboard: **MSI K8TM-ILS**
- Festplatte: 160GB 2mb Cache ATA133, 7200u/min.
- Grafikkarte: **9800Pro PE ATI Radeon 128MB** + TV-Out
- Laufwerke: 16xMulti DVD-Brenner
- Gehäuse: 400W Design Midtower Supersilent(Sehr leise), Frontbeleuchtung+Display, Front USB
- Anschlüsse: 6xUSB 2.0, 5xPCI, 6 Kanal Sound, 1xAGP8x

699,- €

GRATIS!

ZUSÄTZLICH ERHALTEN SIE
BEIM KAUF EINES PC-SYSTEMS NOCH
NACHFOLGENDE ASHAMPOO SOFTWAREPAKETE:



MARKEN-SOFTWARE
IM GESAMTWERT VON:

317,- €



Versandkostenfrei ab **199,- €**
(bei Zahlung per Vorkasse)

Versandkosten nur **9,90 €**
(bei Zahlung per Nachnahme)



Zertifizierter Bonifort Trust-Partner
in der Gemeinschaft vertrauenswürdiger
geprüfter und zuverlässiger
Handelsgesellschaften

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl. 16% MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §1 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markennamen und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung.

-> weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop unter:

www.lahoo.de

NEU! Ab dem 01.12. telefonische Bestellannahme 7 Tage die Woche von 06.00 - 24.00 Uhr
Brunen IT Distribution OHG · Hauptstr. 81 · D-26446 Friedeburg Tel. (0 44 65) 944-0

1&1 DSL^{PLUS}: ALLES

bis zu 3.072 kbit/s

bis zu 1.024 kbit/s

bis zu 2.048 kbit/s!



Große DSL-Aktion bis 31.12.2004 verlängert:

1&1 erlässt den DSL-Bereitstellungspreis!

Jetzt sensationell günstig in DSL einsteigen!

* Einführungs-Aktion für DSL-Neueinsteiger (gilt für alle, die in den letzten 3 Monaten keine 1&1 DSL-Kunden waren): Der einmalige Bereitstellungspreis in Höhe von 99,95 € entfällt bei Neuanschaltung eines 1&1 DSL-Anschlusses (1.024 kbit/s für 16,99 €/Monat, 2.048 kbit/s für 19,99 €/Monat, 3.072 kbit/s für 24,99 €/Monat, in vielen Anschlussbereichen verfügbar) und eines 1&1 DSL PLUS-Zugangstarifes. 1&1 DSL PLUS-Zugangstarife gibt's ab 6,90 €/Monat inklusive 20 Freistunden Hardwarepreise (zzgl. 6,90 € Versandkostenpauschale) gelten nur in Verbindung mit einer gleichzeitigen Neuanschaltung zu einem 1&1 DSL-Anschluss 2.048 kbit/s und einem 1&1 DSL PLUS-Zugangstarif. Zugangswechsler-Aktion (gilt nur für alle, die in den letzten 3 Monaten keine 1&1 DSL-Kunden waren): Startguthaben in Höhe von 99,95 € (das innerhalb der ersten 3 Monate versandt werden kann) und Hardwarepreise (zzgl. 6,90 € Versandkostenpauschale) gelten bei Neuanschaltung eines 1&1 DSL PLUS-Zugangstarifes zu o. g. Konditionen. Voraussetzung ist Ihr bestehender 1&1 DSL-Anschluss. Die Mindestvertragslaufzeit beträgt jeweils 12 Monate.



0180 / 5 60-54 05

(12 ct/Min.)

AUS EINER HAND!

- ✓ 1&1 DSL-Anschluss ohne Bereitstellungspreis!*
- ✓ 1&1 DSL-Tarife ab 6,90 €/Monat!*
- ✓ 1&1 Mehrwert-Features inklusive!
- ✓ 1&1 WLAN-Modem ab 0,- €!*
- ✓ 1&1 Hotline mit 24 h-Service!
- ✓ Auf Wunsch: Internet-Telefonie ab 0 ct/Min.!*



1&1 DSL

Große DSL-Aktion bis 31.12.04

~~99,95~~

Kein Bereitstellungspreis für den DSL-Anschluss!*

FairStart

Sie haben schon DSL?
Jetzt zu 1&1 wechseln
und richtig sparen!

Alle, die bereits mit DSL surfen und bis 31.12.2004 zu 1&1 DSL ^{PLUS} wechseln, erhalten ein Startguthaben von 99,95 € und steigen auf Wunsch kostenlos in WLAN ein!*



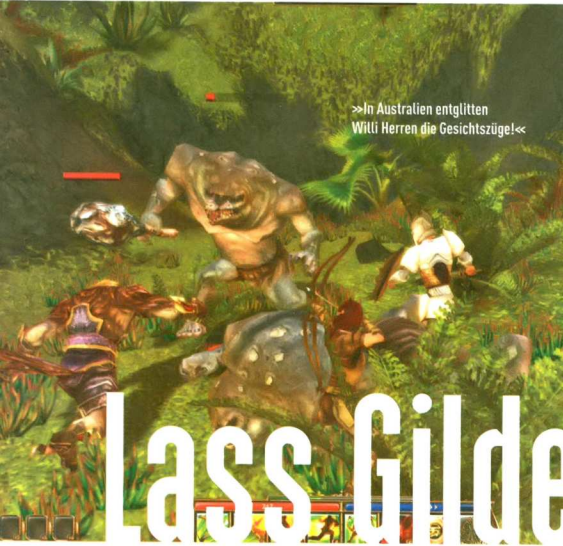
€ 99,95
Startguthaben!*

Detaillierte Infos zu 1&1 DSL ^{PLUS}-Tarifen im Internet oder per Telefon!

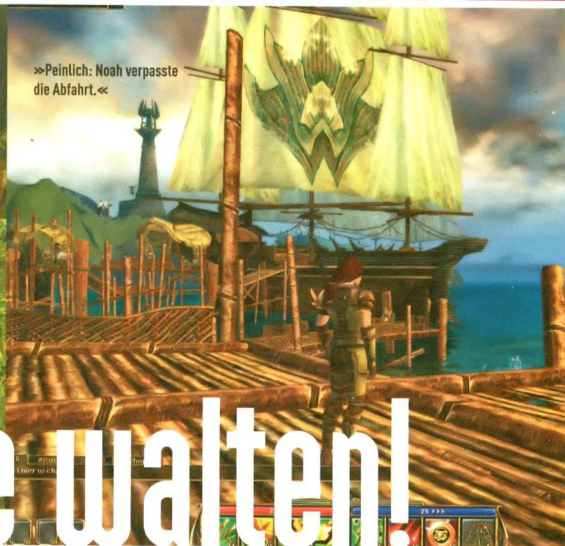
www.1und1.de/dsl

1&1

NET NEWS



»In Australien entglitten Willi Herren die Gesichtszügel«



»Peinlich: Noah verpasste die Abfahrt.«

Lass Gilde walten!

Im Online-Rollenspiel **GUILD WARS** kommen Sie nur im Team weiter. Gemeinsam sind Sie stark und kämpfen in Gilden gegen Monster und rivalisierende Organisationen, die Ihnen ans Leder wollen. Auf in die Schlacht!

Online-Rollenspiel | Mit einem markerschütternden Schrei springt der zweiköpfige, grausige Ettin hinter einer Biegung hervor. Schnell hechtet der Waldläufer zur Seite, reißt seinen Bogen vom Rücken und lässt einen Pfeilhagel los. Während ein Krieger auf das Ungetüm einprügelt, zaubert der Magier einen Feuersturm. Da wird der bösen Kreatur nicht nur warm ums Herz: Kurz darauf liegt sie tot am Boden. Die Priesterin heilt noch die Wunden der Guten, dann werden schon die er-

beuteten Schätze aufgeteilt. So läuft die typische Begegnung mit einem Monster in gängigen Online-Rollenspielen ab. Auch in *Guild Wars* von Arenanet. Was ist also das Besondere an diesem Teil? Sobald das Spiel gestartet ist, merken Sie es: Die Steuerung ist völlig unkompliziert und das einfache Spielgeschehen zieht selbst Einsteiger schnell in die Fantasy-Welt. Schon nach wenigen Minuten erinnert der Titel an *Diablo* aus dem Hause Blizzard. Kein großes Wunder,

werkeln doch Ex-Mitarbeiter dieser bekannten Spiele-schmiede an *Guild Wars*. Sie benötigen zum Zocken praktisch nur die Maus. Ein Klick genügt, und Ihr Held wandert zur markierten Stelle, ein anderer zaubert mächtige Feuerbälle oder Blitze. Damit Sie Ihre hart verdienten Schätze für sich behalten können, spielen die zahlreichen Aufträge in privaten Gebieten. Diese betreten Sie entweder allein oder mit Freunden. Von dem Moment an sind Sie ungestört und erforschen die detaillierte

3D-Landschaft aus der Verfolger- oder Ego-Perspektive. Doch wo Licht ist, gibt es auch Schatten. So könnten beinhardt Fans von Hardcore-Online-Rollenspielen müde über das Spielprinzip lächeln. Auch die Bewegungsfreiheit ist in *Guild Wars* eingeschränkt. Sie klappt fast nur vorgefertigte Pfade ab und vor Böschungen versperren unsichtbare Kraftfelder den Weg nach unten. Anfang 2005 soll das Online-Rollenspiel richtig auf Touren kommen.

ANDREAS BERTTIS

Info: www.guildwars.com

Fotos: Gerhard Liebel / F3

WWCL
Official LAN League of WCG

LAN-Partys und Online-Spiele rulen, wie es neudeutsch heißt. Was geht wo wie ab? Unser Experte Felix Lohmeier weiß es. Und das Beste: Er verrät es Ihnen!



FELIX LOHMEIER
22 Jahre
f.lohmeier@gmail.de

„Deutschland nur auf dem vierten Platz im Medaillenspiegel der World Cyber Games? Hey, was soll's? Eine Titelverteidigung war schon immer schwer. Singapur 2005, wir kommen!“



Eine neue Gefahr bedroht die Bewohner Rubi-Ka's, als der Planet plötzlich von Aliens angegriffen und besetzt wird. Alle Bewohner werden zu den Waffen gerufen, um den Aliens Einhalt zu gebieten und die Städte gegen die eindringenden Alien-Horden zu verteidigen.

Die Highlights von Alien Invasion:

- Erbaue ganze Städte mit eigenen Häusern und Hauptquartieren
- Errichte Deinen eigenen Shop und betreibe Handel
- Entdecke neue Rüstungen, Waffen, Fluggeräte & Umhengen neuer Quests

- Installiere Radar- und Tarneinrichtungen zum Schutz vor den Aliens
- Verteidige Deine Städte gegen eindringende Aliens
- Entere und erforsche Alien-Raumschiffe
- Entwickle Deinen Charakter durch Alien Experience Points weiter

Das ist *Anarchy Online*. Seit Juli 2001 online. Mehr als 3 Millionen Spieler Charaktere. Über 700.000 registrierte Spieler. Mehr als 480 Millionen Quadratmeter an Spielfläche, über 160.000 Objekte und über 500 einzigartige Kreaturen mit tausenden Variationsmöglichkeiten. Durchgehend online Spielzeit in Spieler & Botting. Die Community besteht aus 85% Spielern und 15% Spielern. Durchschnittliche Review-Bewertung seit der letzten Erweiterung „Shadowlands“: 87 %

ALIENWARE

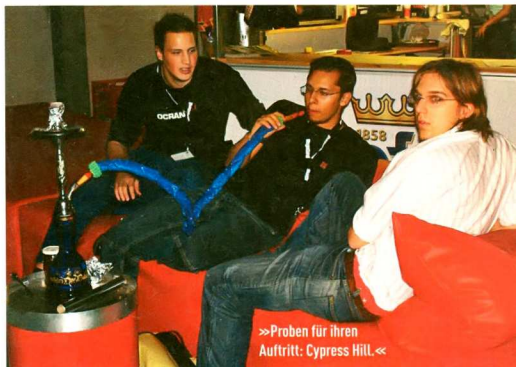
Get in the GAME

Die fantastischen Bier

Auf der Multimedia-Messe **FUNTEC** zockte man auch ausgiebig. Doch diverse Mängel führten zu schlechter Laune unter den 85.000 Besuchern. Bis die Veranstalter die Zapfhähne anwarfen ...

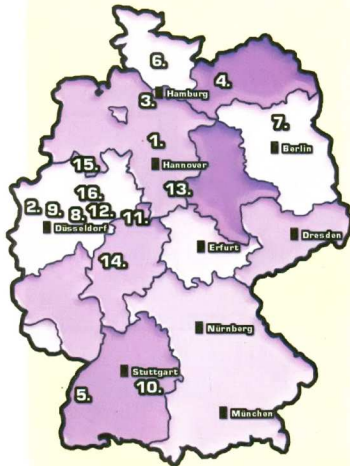
LAN-Party | Parallel zur Spiele- und Multimedia-Messe **Funtec** veranstaltete Gamer-Zone eine LAN-Party mit rund 600 Teilnehmern, eine der größten ihrer Art in Österreich. Geht es dabei sonst eher entspannt und gemütlich zu, waren die Wiener Messehallen Schauplatz für das bedeutendste Netzwerk-treffen seit langer Zeit. 85.000 Besucher der **Funtec** hatten die Chance, den Zockern über die Schulter zu schauen oder selbst anzutreten. Die LAN-Party war allerdings kein wirkliches Vorzeigobjekt: Verzögerungen beim Einlass, fehlerhaftes Internet, unzureichende Security,

lange Wartezeiten bei der Verpflegung und kaputte Beamer standen auf der Mängelliste. Darüber hinwegtrösten konnten die Weltpremiere von **Battlefield 2**, das Eröffnungssevent der Electronic Sports League und Netzstatt-Gaming-League-Turniere mit Preisen im Wert von 12.000 Euro. Nach dem Ausschank von Freibier für die Logenplätze beserte sich auch die Stimmung deutlich. Fazit: Zahlreiche Messebesucher sind auf den E-Sports-Geschmack gekommen, aber das Preis-Leistungs-Verhältnis war für die Teilnehmer bestenfalls ausreichend. **FELIX LOHMEIER**
Info: www.lanvibes.at



DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN ZOCKER-FETEN



Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten sechs Wochen.

PARTY	DATUM	PLZ/ORT	TEILN.	WCCU	NGL	ANM.	STATUS	URL
DEUTSCHLAND								
1 Alpha Ocho	03.12.2004	29221 Celle	472	X	✓	✓	■	www.alpha-lanparty.de
2 cL3 featuring MCO	03.12.2004	47495 Rheinberg	1536	X	✓	✓	■	http://lan.com-on.org
3 C-MaxX VIII	03.12.2004	21244 Buchholz i.d.N.	440	✓	✓	✓	■	www.c-maxx.net
4 Nclub Lanmasters 2K4	10.12.2004	19063 Schwerin	450	✓	✓	X	■	www.nclub-lanmasters.de
5 X-Mas Circus Infernus	17.12.2004	77767 Appenweier	333	✓	✓	X	■	www.circus-infernus.de
6 NorthCon Winter 2004	17.12.2004	24537 Neumünster	3150	X	✓	✓	■	www.northcon.de
7 Lan-4u 16	17.12.2004	16798 Fürstenberg	250	✓	✓	X	■	www.lan-4u.de
8 XS-LAN 17 X-MaS	17.12.2004	58644 Iserlohn	450	✓	✓	X	■	www.xs-lan.de
9 RealLan Project X	07.01.2005	45147 Essen	220	✓	✓	✓	■	www.da-ruler-ev.de
10 Stauferland-Lan	07.01.2005	73084 Salach	240	X	✓	✓	■	www.stauferland-lan.de
11 The X-Treme LAN 8	07.01.2005	34359 Reinhardshagen	500	?	?	?	■	www.thexlan.de
12 Firetag unknown xp	14.01.2005	59457 Werl	300	✓	✓	X	■	www.firetag.de
13 LANarena 9	11.02.2005	30871 Ilsenburg	666	?	?	?	■	www.lanarena.de
14 Lan-Fact	11.02.2005	35398 Giessen	1000	?	?	?	■	www.lan-fact.com
15 The Summit IV	18.02.2005	49074 Osnabrück	1078	?	?	?	■	www.the-summit.de
16 LAN-Team Max 4	25.02.2005	59071 Hamm	400	?	?	?	■	www.lan-team.de
ÖSTERREICH								
TerraLan Version 3.0	26.11.2004	9122 St.Kanzian	200	X	✓	✓	■	www.terralan.at
Heilige drei Camper 3	07.01.2005	4320 Perg	150	X	✓	✓	■	www.h3camper.gmx.at
SCHWEIZ								
LANforce 7	17.12.2004	3000 Sumiswald (BE)	504	X	✓	✓	■	www.lanforce.ch
chAosLAN	31.12.2004	6231 Schlierbach	120	X	✓	✓	■	www.chaoslan.ch
CyberPlay	18.02.2005	4900 Langenthal	120	✓	✓	X	■	www.cyberplay.ch

Benötigt Anarchy Online und Anarchy Online - Notum Wars. Internetzugang wird benötigt. Moralische Gebühren fallen an.

FUN
COM

Anarchy Online

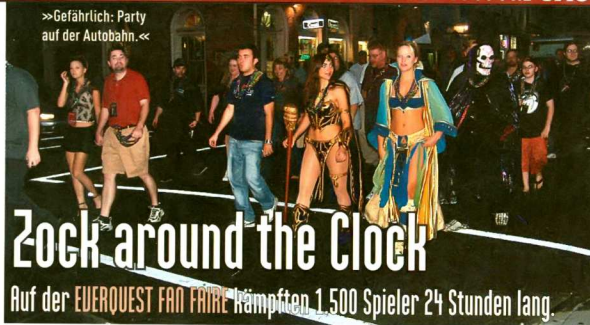
DEEP SILVER

ALIEN INVASION

Die heißersehnte Erweiterung des weltweiten #1 SciFi Online Rollenspiels www.anarchyonline.de



>>Gefährlich: Party
auf der Autobahn.<<



Online-Rollenspiel | Mississippi, Bourbon Street und die fünfte Everquest Fan Faire – in der alten Kolonialstadt New Orleans feierten mehr als 1.500 Fans Ende Oktober mit Entwicklern eine der größten Partys für Online-Rollenspieler. Bei der ersten Everquest 2-Weltmeisterschaft stritten rund 50 Teilnehmer um den heiß be-

gehrten Alienware-PC. Den schnappte sich Level 16 Gnom-Zauberer „Omnni“. Unser tapferer Landsmann „Psoio“ belegte Platz 6. Für den Notfall standen müden Kriegern übriges Betten zur Verfügung, doch die blieben ungenutzt. Komisch, waren doch auch hübsche Frauen da ... VALENTIN RAHMELE
Info: <http://everquest.station.sony.com/fanfaire>

BESSERWISSE

GIGA-MODERATOR ETIENNE GARDÉ ÜBER FRAU AM STEUER.



>>Nie unerkannt: Jean Pütz.<<

Spielt mit, Frauen!

Frauen können nicht Auto fahren. Ein oft benutztes Klischee. Aber steckt nicht hinter jedem Klischee auch immer ein Fünkchen Wahrheit? Es ist ja nicht so, dass irgendwann zwei Männer standen und sich sagten „Weißt du, was spaßig wäre? Wir erzählen einfach, dass Frauen nicht Auto fahren können. Ist das nicht unglaublich lustig?“ Nein, dieses Vorurteil entstand, weil Menschen sich im Straßenverkehr über die langsamen Autos vor ihnen aufregten. Als man(n) die Karre dann überholt hatte, stellte sich heraus,

dass ein Mensch am Steuer saß, der potenziell schwanger werden konnte. Natürlich stempelte mich Emanzen jetzt als altes chauvinistisches Machoschwein ab, was völliger Quatsch ist. So alt bin ich nämlich gar nicht. Wäre ich wirklich ein Frauenhasser, würde ich Sachen sagen wie: „Warum hat Gott die Frauen erschaffen? Weil Schafe kein Bier zapfen können!“ Aber da ich nicht so denke, bringe ich solche Sprüche nie in der Öffentlichkeit. Im Gegenteil: Ich kämpfe für die Emanzipation! Mein Ziel ist die Einführung von großen E-Sports-Turnieren, an denen Frauen und Männer teilnehmen. Denn mal ehrlich, die physische Komponente bei Computerspielen ist wirklich zu vernachlässigen. Ein Chauvi würde sogar den Einwurf machen, dass bestimmte Frauen, wie zum Beispiel Pamela Anderson oder Jenna Jameson, sich mit „Headshots“ besonders gut auskennen ... Ich will nur, dass Frauen und Männer endlich an einem Strang ziehen. Frauen dieser Welt, ihr stimmt mir sicher zu, dass ihr nicht weniger Orientierungssinn oder langsamere Reflexe als Männer habt, oder? Dann solltet ihr bei den kommenden Turnieren auch nicht mehr an „Female-Only“-Gefechten teilnehmen, sondern mit den großen Jungs spielen!



© 2004 WWW.GUNJACK.PE

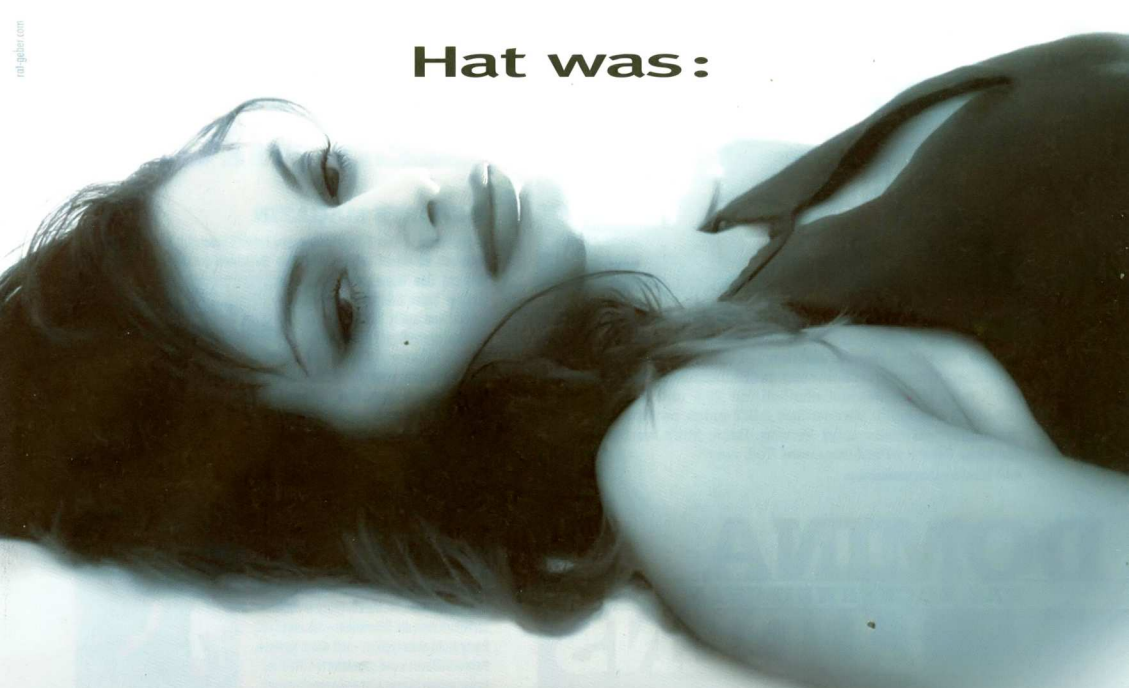
Mach den
TEST!

Auf der vorhergehenden Seite geht es um:

a_eine Eierspeise

b_die Invasion von Aliens

c_keine Ahnung, ich schau mir nur die bunten Bildchen an



Hat was :

Hat mehr :*

*Die Sondereditionen von Deep Silver – mit saftigen Extras für noch mehr Spielspaß.

X² - Collector's Box

Das beste Weltraumspiel aller Zeiten

92%, PCZone 2/04



EXTRA

- ⊕ DVD mit über 5 Stunden Videomaterial
- ⊕ Extra Tipps & Tricks-Handbuch
- ⊕ Namens & Poster

Singles - Extended Version

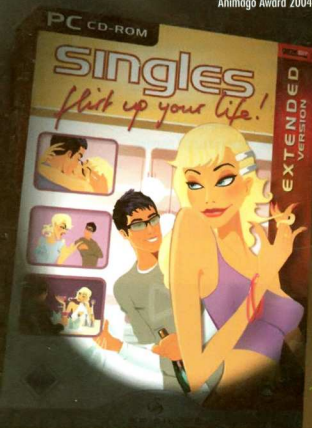
Lifesim & Beziehungsmanagement für Flirt-Fans

EXTRA

- ⊕ Neue & exklusive Erweiterungen
- ⊕ Sticker- & Posterkartenset
- ⊕ Hintergrund- & Soundtrack-Poster



Animago Award 2004



Wildlife Park - Gold Edition

Die Zoo-Simulation für Tierliebhaber

EXTRA

- ⊕ Vollversion Wildlife Park
- ⊕ Add-on Wildlife Park Wild Creatures



Chrome - Gold Edition

SciFi Shooter mit großem Fahrzeugpark

EXTRA

- ⊕ Mehr Fahrzeuge & Maps
- ⊕ Editor-Video & Mousepad
- ⊕ Soundtrack Audio CD

82% **PC Games** 10/03





E-Sport | Die chinesische Mauer, Weltkulturerbe und echtes Weltwunder, war Schauplatz für den Schlagabtausch zwischen Jonathan „Fatal1ty“ Wendel und den vier besten chinesischen Doom-3-Spielern. Unerwartet bezwang der Einheimische Meng „Rocketboy“ Yang Herrn Wendel deutlich mit 26:5 und kassierte dafür 125.000 \$ Preisgeld. Veranstalter ABIT nahm prompt den „Raketenjungen“ ebenfalls unter Vertrag. Beide Stars werben jetzt für die neue Fatal1ty-Produktpalette. Toll, was?

FELIX LOHMEIER

Info: www.fatal1tyshootout.com

DOMINA DAS ZOCKERWEIBCHEN LUDENS

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internet-seite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens“ aus der stetig steigenden Menge der Zockerweibchen vor.

**Name:** Nina Cremer**Beruf:** Studentin der Tourismuswirtschaft**Alter:** 21 Jahre**Nickname:** Fairy**E-Mail:** catz.fairy@web.de**Homepage:** www.mycatz.net**Lieblingsgenre:** Ego-Shooter**Lieblingsspiele:** CS, Browsergames & Co.**Seit wann ich spiele:** Seit vier Jahren**Statement:** Bin ich zwar keine leidenschaftliche Zockerin, aber jemand, der das Schreiben über dieses Metier umso mehr liebt.

Anm. d. Red.: Jaja, es ist schon eine echte Wirtschaft mit dem Tourismus. Nichts läuft mehr! Gut, dass da mal jemand was in der Richtung studieren muss. Oder war in Kunstgeschichte der Numerus clausus zu hoch? Okay, ab sofort sind wir auch wieder ganz fairy zu dir. Versprochen!

Sie sind oder kennen eine Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Dann schreiben Sie uns! Einfach Ihre persönlichen Steckbrief-Daten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab damit an zockerweibchen@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.

LIES MICH!

E-SPORTS MAGAZIN

E-Sports | Das E-Sports Magazine (eMAG) erscheint jeden ersten Mittwoch im Monat mit ausführlichen Berichten aus dem E-Sports-Bereich. Das Gemeinschaftsprojekt der Szene beleuchtet Hintergründe und stellt engagierte Zocker vor. Derzeit gibt es das eMAG exklusiv im Internet zu lesen, doch die Herausgeber wollen in nicht allzu ferner Zukunft eine Printversion an den Kiosk bringen. Dank großartiger ehrenamtlicher Mitarbeiter ist das Magazin jeweils rund 70 Seiten stark. Die siebte Ausgabe kommt am 1. Dezember heraus.

Info: www.en-emag.de

THE SUMMIT

LAN-Party | Hier trifft sich die Oberklasse der Szene: Zur vierten Ausgabe von The Summit lädt Veranstalter innovaLAN 1.078 anspruchsvolle Zocker in die Stadthalle Osnabrück. Vom 18. bis 20. Februar 2005 verwöhnt man die Teilnehmer – für eine LAN-Party nicht eben typisch – mit edlen Speisen, Parkettfußboden und gepolsterten Stühlen. In der ersten Klasse gibt es Logenplätze mit extra viel Platz und besonderem Ausblick. Die Veranstaltung ist frei ab 18 Jahren. Der Eintritt kostet 35 Euro für das Parkett und 55 Euro für die Loge. Eine schnelle Anmeldung ist erforderlich.

Info: www.the-summit.de

(FL) >>>Der griechische Gott Hodin.<<<

TWILIGHT WAR

Online-Rollenspiel | Mit

Twilight War soll ein weiteres Ego-Shooter-Online-Rollenspiel (Neocron 2, Face of Mankind) erscheinen. Entwickler Smiling Gator nutzt Valves Source-Engine, um dem Titel größtmöglichen Realismus einzuhauchen. Schauplatz ist die Erde, doch die Dominanz der Menschen ist Geschichte, denn die außerirdischen Skel erheben Anspruch auf den Himmelskörper. Ein Krieg entbrennt, der sogar die Polarkappen zum Schmelzen bringt und unseren Planeten verwüstet.

Info: www.twilightwar.com

>>>Drehte jahrelang am Rad: Margen Gilzer.<<<

GAMESDYNAMITE

Vermischtes | Immer mehr Leute tun es zu mehreren und öffentlich: Wer sich über Massively Multiplayer Online Games (MMOGs) informieren will, findet auf www.gamesdynamite.de eine neue Infoquelle. Es geht hier nicht nur um die üblichen Titel wie World of Warcraft und Everquest 2, sondern auch um die stets beliebter werdenden Browser-Games wie X-Wars.de, SpaceAssault.de oder OGame.de. Dazu benötigen Sie nur einen Internet-Browser.

Info: www.gamesdynamite.de

gamesdynamite

Auswertung:

a_Du hast Hunger - iss was und schau nach, was Du vor 2 Seiten überlesen hast.

b_Hervorragend! Dann weißt Du sicher auch, wie lange ein Anarchy Online Spieler pro Tag durchschnittlich Anarchy Online spielt (falls nicht: Steht 2 Seiten von hier - blätter zurück!)

c_Alles klar, dann haben wir eine Überraschung für Dich: <http://www.anarchyonline.de/dnw/media>.

SOLDNER

SECRET WARS

RELOADED



**"TOGETHER WE STAND
DIVIDED WE FALL"**

★★★ NEUAUFLAGE ★★★



LESER BRIEF

Dumm und dümmer

Heft 4 nach dem Weggang von Herrn Fränkel, Amerika hat gewählt. Unser Leben wird weiter von einem Despoten bestimmt. Ein Mann, der sich in seiner Jugend das Gehirn rausgekockt hat und seitdem nach der Weltherrschaft strebt. Und wir können nichts dagegen tun! Christian Bigge sitzt wie angewachsen in seinem Chefredakteurssessel – wo soll das nur enden?

HESSE: Schitschwischkodings! Haben Sie's schon gehört?

CISZEWSKI: Was denn, Hesse? Wie Ihr Kopf oben gegen den Türrahmen geschlagen ist?

HESSE: Sehr witzig, Kollege. Nein, ich meine, dass unser aller Freund und Wohltäter, George

„Dabbelju“ Bush, weitere vier Jahre die Welt vor dem Terror beschützt.

CISZEWSKI: Hurra! Das ist ja hervorragend, Hesse. Ich hätte ihn auch gewählt, wenn ich eine lebensbedrohliche Krankheit und nur noch zwei Wochen zu leben hätte.

HESSE: Sparen Sie sich Ihren Zynismus, Tschiffdahinkowitz. Herr Wollner hat mit seiner verschleppten Nervenentzündung im Genick schon genug zu kämpfen.

CISZEWSKI: Das ist doch harmlos. Bei Ihnen zu Hause werden ohne Ihr Wissen gezielt Polizisten erschossen, Frauen verstümmelt und Rentner mit Knüppeln erschlagen.

HESSE: Davon hatte ich ja keine Ahnung.

CISZEWSKI: Nun, das passiert auch relativ unauffällig auf einem kleinen Bildschirm im Kinderzimmer. Das behauptete das ZDF in der Sendung Frontal 21 vom 9. November.

HESSE: Gut, dass Sie mich erinnern. Ich muss noch einen kleinen Bildschirm für den Nachwuchs von Kollege Bertits besorgen ...

Gute Besserung wünschen
Lukasz „Kalashnikov“ Ciszewski &
Joachim „Zielfernrohr“ Hesse



WOCHENSCHAU

Hallo PC ACTION, ich hatte eine echt beschissene Woche! Montag: Ein Virus machte mir das Installieren von Programmen unmöglich und das Internet zickte auch rum. Dienstag: Ich deinstallierte das Service Pack 2 und danach bootete Windows nicht mehr, musste Windows neu installieren. [...] Mittwoch: Habe mich ein bisschen doof angestellt und wurde vom Oberlehrer zusammengeschissen. Donnerstag: Der größte Verlust ever. Nach einer Download-Nacht ist meine ca. zwei Wochen alte 200-GB-Festplatte verreckt [...] Verluste: 160 GB Daten, darunter meine geliebte Pornosammlung "heul" [...] Freitag: Meine Alte (Mutter) will wissen, wann ihre verfluchten Filzstempel fertig sind (als ob ich nicht genug Probleme hätte). Samstag: Ständig zickte mein PC rum und nichts funktionierte mehr, braucht ewig zum Booten und nervt nur. Sonntag: Ich schreibe eine Mail an PC ACTION und hoffe, dass sie mir das coole Counter-Strike-Source-Poster schicken und ich wieder mal was anderes als Stress und Ärger habe.

DANIEL SPYCHER, PER E-MAIL

Nein. Bringst du dich jetzt bitte um?

BILLIG!

Hi, euer Magazin ist teuer und der eine – wie heißt er nochmal – ist ein Angeber!

JOHN DOGAN, PER E-MAIL

John, John.



ERSTTÄTER

Hallo, ich habe nicht viel Zeit. Wenn sie herausfinden, dass ich Kontakt zur Außenwelt aufnehmen, bringen sie mich um. Ich bin gestern 20 geworden und wohne, da im Studentenstatus, immer noch zu Hause. Meine Eltern knechten mich mit Arbeiten im Haushalt und nahezu täglichem gemeinsamen Mittagessen. Und als wenn das nicht schon genug wäre ... Stellen Sie sich nur das größte Problem vor: Meine Eltern sind fast immer zu Hause. Ich kann unmöglich Weibchen in die Höhle meiner Eltern einladen. Stellen Sie sich das nur vor: *"DingDong"* „Ich geh schon Ma ... *klick, Hallo* ... zu spät.“ „Sohn? Hier ist ein Weibchen für dich an der Tür. Kommt doch beide ins Wohnzimmer und trinkt einen Kaffee mit uns.“ In diesem Moment frieren wir die Situation ein: Soll ich meinen Eltern etwa sagen: „Eltern? Wir wollten eigentlich nur poppen.“ Und wie soll ich bitte getrost poppen, mit dem Wissen, dass meine Eltern nebenan Kaffee trinken? Was soll nur aus mir werden? Ich habe ja keine Chance, die Wohnung zu verlassen. Sobald ich raus

**VORSICHT
BISSIGE
REDAKTEURE**

LUFT UND LIEBE

[...] Was haltet ihr davon: Wetten, dass ihr es nicht schafft, eine Ausgabe lang Artikel zu schreiben, die nicht in irgendeiner Weise auf eure Freundinnen/Frauen anspielen? Was soll das

überhaupt? Wollt ihr euren weniger alten bzw. pubertierenden Lesern etwas beweisen, weil ihr ihnen voraus seid und tatsächlich schon einmal Sex hattet und diese dann voller Ehrfurcht zu euch aufblicken? Okay, auch wenn die meisten von euch aussehen wie 99 Prozent meiner Mitstudenten aus dem Fach Informatik, die nur vom Hörensagen her wissen, dass es Frauen auch in der Wirklichkeit gibt! **ICH GLAUBE ES!** [...]

ROBIN H., PER E-MAIL

Sehr gut! Ansonsten hätten wir aus Marcs Freundin die Luft rausgelassen und sie dir als Beweis gern mal zuschicken können.

PC ACTION BRINGT'S

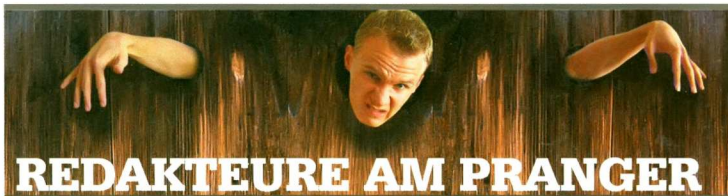
»Auch bei Türken beliebt: Glasnudeln al dente.«

WIR BRAUCHEN SIE! SOFORT!

Jeden Monat erfüllen wir per Video in PC-ACTION-TV Ihre Wettvorschläge. Damit das so bleibt, müssen Sie Ihrer Kreativität freien Lauf lassen. Mit was können Sie uns herausfordern? Sie glauben, wir würden Sie nicht zu Hause besuchen? Okay, damit haben Sie Recht. Die Sache muss schon innerhalb unserer normalen Arbeitszeiten (also zwischen 13 und 14 Uhr) zu schaffen sein. Schreiben Sie uns Ihre Vorschläge per Mail an leserbriefe@paction.de oder per Post an die Redaktionsanschrift. Auch in dieser Ausgabe hat wieder jemand gedacht, er könnte Wettkönig werden. Aber da hat er die Rechnung ohne den Wirt gemacht. Von wegen ein paar lächerliche Wagspielen kriegen wir nicht kaputt ...



AUF DVD
PC ACTION TV



REDAKTEURE AM PRANGER

Moin, es ist meine erste Mail an euch und dann gleich eine Prangermail. Es scheint, also ob sich der Neue mit dem unaussprechlichen Namen Lukasz Ciszewski richtig gut bei euch eingelegt hat. Anders ist es nicht zu erklären, dass der Depp schon zum 2. Mal bei der Erstellung eines Kastens geschlapt hat. Auf Seite 87 steht im Kasten „Per Getier“, dass Luke ein Vieh aus dem „Imperium schlägt zurück“ aufschlitzt, um sich zu wärmen. Ich habe die betreffende Szene zehnmals nacheinander angeschaut und bin zu dem Schluss gekommen, dass Lukasz wieder Mist gebaut hat. Ich bin zwar ein großer Fan von Luke, und den Leuchtdildo kann er sicherlich mit großem Geschick führen, doch war es Han Solo, der das arme Tier aufschlitzt. Na ja, ich

kann es Lukasz nicht verübeln. Zwei Menschen zu unterscheiden kann so schwer sein. Die Strafe muss dennoch hart ausfallen. [...]

ANTON ROMANYUK, PER E-MAIL

Frevell! Das kommt davon, wenn man nur die billig übersetzten, polnischen Raubkopien dieses Meisterwerks kennt. Für solche Verfehlungen wäre Herr C. auf anderen Planeten bereits vor Jahren zum Tode verurteilt worden. Die Szene 100 Mal anzusehen wäre ja quasi eine Belohnung. Sadistisch wie wir sind, haben wir uns für das Früchtchen etwas wesentlich Perfideres einfallen lassen. Herr Ciszewski musste Hundert mal hintereinander ein Bild seines Gesichts ansehen. Jetzt ist er blind und wartet darauf, dass sein Augenlicht zurückkehrt.

UND DIE SIND AUCH DOOF!

REDAKTEUR
Hansgeorg Hafner

VERGEHEN

Unser Layouter ist ein echtes Mathegenie! Beim Test zu Tribes: Vengeance auf Seite 98 verhaute er im Vergleichskasten die Spielelement-Leiste zu UT 2004. Herr Hafner dachte wohl, 15 + 95 + 5 würde 100 ergeben. Knapp vorbei! Als Züchtigungsmaßnahme musste „HG“ das verkaufte Wasser trinken, das sich in seiner Redaktionspflanze gesammelt hatte und die Luft mit einem fuzig-stinkenden Geruch versah. Prost!

Rebecca Ritter

ANTRAGSTELLER
Dominik Krümpelmann, Clemens V. Borch u. a.

Lisa Brack



»Schief gewickelt: Stripperverband.«

will, kommt die Frage: „Wo gehst du hin, Sohn?“ Und das ist eine Fangfrage!!! Sie ist unmöglich zu beantworten, ohne irgendeinen Verdacht auf mich zu ziehen. Genauso wie Fragen aus Kinder-Quizshows für euch unbeantwortbar sind. Und so bin ich gezwungen, in der Wohnung zu bleiben. Muss ich ewig so weiterleben? NEIN! Nicht, wenn Sie mir das Counter-Strike-Source-Poster schicken, mit dem ich das Loch abdecken könnte, das ich in die Wand löffeln werde, um hier endlich ungestört ein- und ausgehen zu können. Also, zeigen Sie Herz und schicken Sie mir dieses Poster. [...]

CHRISTIAN THEEL, BERLIN

Christian, du bekommst das Poster. Trotzdem ein kleiner Tipp für die Zukunft: Lock nicht immer nur obdachlose Frauen in dein Zimmer, dann könntest ihr auch bei ihr eure Sexualität entdecken.

Typisch Frau! Ebenfalls mit überragenden Mathekenntnissen gesegnet, schrieb Frau Ritter, dass die Siegräpfe für N/S Underground 25.000 Dollar betrug. Leider war dies nicht sehr richtig. Korrekt wären „20 Riesen“ gewesen, wie uns Petze Lisa Brack berichtete. Dafür durfte unsere Redaktionsamazona mal einen Tag nicht den Boden putzen, sondern die Fußnägel von sämtlichen Redakteuren schneiden. Guten Appetit!

DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN

FESELNDES FÜR DIE FESTPLATTE

1 **A** (NEU)

CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE
Infinity Ward

3 **B** (3)

FAR CRY
Crytek

5 **A** (6)

GOTHIC 2
Piranha Bytes

7 **A** (17)

STAR WARS BATTLEFRONT
Pandemic Studios

9 **A** (18)

DIABLO 2
Blizzard Entertainment

2 **A** (8)

DIE SIMS 2
EA Games

4 **V** (1)

DOOM 3
id Software

6 **A** (19)

ROME: TOTAL WAR
Creative Assembly

8 **V** (7)

BATTLEFIELD VIETNAM
Digital Illusions

10 **V** (9)

WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR
Relic Entertainment

11 **V** (10)

GTA VICE CITY
Rockstar Games

12 **A** (13)

BATTLEFIELD 1942
Digital Illusions

13 **A** (16)

CODENAME: PANZERS - PHASE ONE
Stormregion

14 **V** (5)

COUNTER-STRIKE SOURCE
Valve

15 **V** (14)

SACRED
Ascaron

16 **V** (15)

SPELLFORCE
Phenomic



RECHTSCHREIBREFORM



Dieses Bild aus Vampire erinnert uns an jemanden. Merkwürdig ...

Seas es Redis. Es hobts jo nu nia an Briaf in am gscheidn Dialekt griagt, jetzt ho i ma docht, des Thema muas a amoi entjungfert wean. Es hats gelligst. Losts eich nix sogn, eichane Büduntaschrift han genial. Damit ma so fü Scheiß auf oamoi zomschreibt muas ma foa lauta Bledheit scho wida gscheit sei. Ajo: HARALD DU SCHIACHE SAU, KIM ZRUCK, DA HESSE UND DA UNAUSSPRECHLICHE KINAN DES NET AMOI HOIB SO GUAD WIE DU!!! Oan Gfoin kinats ma owa scho doa. Es mochts kane Österreichawitze mea. Pfiat eich. PS: Wans es mein Leserbrief obdrucks hau i foa lauta Freid auf mei Tastatua. Schicks ma bitte de Surfingtastatua ois Easotz.

ANDRÉ KÖRPERT, ÖSTERREICH

André, deine Tastatur hat einen Defekt.

QUADRATSCHÄDEL

Hallo, ihr schreibt in eure Zeitschrift, dass Wollner seit HL2 nur halbe Sachen macht. Wieso halbe, wenn die Hälfte² das Ganze ergibt?

VITALITY EYLIN, PER E-MAIL

0,5² = 1? Das ist Mathe, oder?

WIR WOLLEN DIE WENDE!

Ey, ihr Penner! Ich mein, ich finde eure Zeitschrift echt gut, aber langsam fühl ich mich echt verarscht. Ich habe jetzt nach einem Jahr PCA-Pause [...] schon dreimal wieder euer Zeug gekauft und ich hatte NIE das auf den Ab-16-DVDs, was vorgegeben war. [...] Na ja, wie soll ich erwarten, dass die DVDs komplett sind? ABER: ICH HAB NUR 3 VERDAMMTE VIDEOS AUF MEINER DVD. Was steht da? PC-ACTION-TV: 23 Videos. HAHA! Wallpapers? Wo? Dreimal habe ich vergeblich nach Videos gesucht, die auf der DVD zu sein vorgegeben waren. NIE WAS GEFUNDEN! Also: Ich verlange, dass ihr mir zumindest die KOMPLETTEN DVDs der letz-

DU HAST GEWONNEN!

Wie heißt ihr derzeitiges Lieblingsspiel?



Christoph
Tonk,
Stotterheim

erhält ein Spiel

HALF-LIFE2

(Test des Monats 12/2004)



Wie heißt ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „PCA 8“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spielertitel (Beispiel: PCA 8 Pac-Man) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (Österreich) oder 9292*** (Schweiz).

Sie können auch eine Postkarte mit dem Titel an COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC ACTION • Kennwort: „Die zock ich am liebsten!“ • Dr. Mack-Straße 77 • 90762 Fürth oder eine E-Mail an lieblich@pcaction.de schicken. Unter allen Einsendern verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.

* 0,49 EUR/SMS (Vodafone-Kunden: davon Leistungsanteil Vodafone 0,12, Zusatzentgelt Magazin € 0,37); ** 0,50 EUR/SMS; *** 0,70 SFR/SMS

Der Rechtsweg ist ebenso ausgeschlossen wie die Teilnahme von Mitarbeitern der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörigen.



KLUGSCHEISSER DES MONATS

Betreff: Clever&Smart-Test in Ausgabe 12/04. Hi, ich will ja nicht klugscheißen, aber das ist nicht der erste PC-Auftritt der beiden Comic-Agenten. 1987 gab's schon mal ein Spiel auf dem C64.

SIMON BIEDERMANN, PER E-MAIL

Tust du aber. Der C64 ist ein Heimcomputer und kein PC. Außerdem gab es das Spiel auch für Amiga, Atari ST und Amstrad. Herr Brehme, der Depp, hat trotzdem keinen Plan. Denn sein *Clever & Smart* ist bereits der neunte Teil der PC-Serie: Die acht Vorgänger erschienen nur in Spanien.

[...] Man ahnt ja, dass ihr alle ein bisschen doof seid, aber so doof, das hätt ich ja nicht gedacht! Guckt euch mal die Ausgabe 12/2004 auf Seite 75 an! Naaa? Seht ihr, was ich meine? Nein? Mhhhm, dann guckt euch mal den Kommentar von eurem Redakteur Wollner an! Naaa, jetzt gesehen? Neuerdings heißt er also VALPH ja? Wow ich bin verblüfft! Seid ihr wirklich so dumm, dass ihr nicht mal eure eigenen Namen schreiben könnt? [...]

SEBASTIAN SEIFFERTH, PER E-MAIL

Hallo Sebastian! Valph ist ein Wortspiel, weil der Entwickler von *Half-Life 2* sich Valve nennt. Verstehst du? Ralph + Valve = Valph. Hahahahaha. Oh Mann!

ten drei Ausgaben schickt. Ich finde, das ist das Mindeste, was ihr tun könnt! P.S.: Nein, ich komme nicht aus Österreich und kann Inhaltsangaben lesen.

NIKO SEIFERT, NIENBORSTEL

Selbst Österreicher können ihre DVD wenden, Niko.

ZAHLTAG

Tach. Ich wollte eigentlich nur sagen, dass ihr die geilste und lustigste PC-Zeitschrift auf der Welt seid. Auch euer Aussehen ist nicht zu übertreffen [...] Und die Leute, die sagen, eure Bildunterschriften wären NICHT LUSTIG, haben kein Humor (na ja, manche sind auch schlecht). Jetzt denkt ihr sicher „wer so gut schleimen kann, hat was verdient“ [...]

CHRIS KUKAWKA, PER E-MAIL

Stimmt, Chris. Du verdienst eine ordentliche Tracht Prügel.



»Langsam übertreibt es Westerwelle.«

EPILOG

Lukasz Ciszewski: Sie, Hesse, schauen Sie mal! Hier hat jemand meinen Namen am Ende falsch geschrieben: „Lukaß“. **Joachim Hesse:** Wieso? Stimmt doch? Dein Vorname schreibt sich doch mit „sz“.

PRINCE OF PERSIA WARRIOR WITHIN



DAS SCHICKSAL IST NIEMALS ENDGÜLTIG



gameloft

WWW.PRINCEOFPERSIAGAME.COM

Auch erhältlich bei
MediaMarkt

XBOX

NINTENDO
GAMECUBE

XBOX
LIVE

PlayStation 2

PC CD-ROM



UBISOFT

LESERBRIEF
DES MONATS

Verehrte Freunde von Qualitätsleserbriefen,

Ich schreibe euch heute, da ich nach halbjährigem, eingehendem Studium des Spielezeitschriftenmarktes nun endgültig begründen kann, warum sich die PC ACTION auf konstant niedrigem Niveau mit unterdurchschnittlich niedrigen Leserzahlen und höchst eingeschränkter Reichweite (nur innerhalb so genannter „Randgruppen“) plagen muss.

Die alleinige Hauptschuld an diesem Desaster hat eine Person zu tragen, namentlich Hr. Christian Bigge – auch bekannt als „Der Chefredakteur“. Als Gründe hierfür sind zu nennen:

1. Hr. Bigge nutzt die Mitarbeiterfluktuation nicht zum Wohle des Unternehmens und ersetzt abgehende Redakteure mit billigen, aber ungeeigneten Schreibkräften z. B. aus Polen. Es wäre dringend an der Zeit, hochperformante Redakteure mit glühendem Tatendrang einzustellen, deren Schreibstil nicht von elfjährigen altersschwachen Primaten nachgeäfft werden kann.

2. Hr. Bigge verpasst nicht nur die Möglichkeit, den ebenso ungebildeten wie unbelobten Quoten-Osmosen endgültig aus dem Redaktionssteam zu befördern, nein schlimmer noch: Er stellt ihn nach dessen freiwilligem Abgang wieder ein! Natürlich ohne Veröffentlichung irgendwelcher Begründungen, Entschuldigungen oder sonstiger relevanter Fakten. Bleibt nur eine Vermutung mit bitterem Beigeschmack: Besitzt die Döner-Mafia belastendes Material über Hrn. Bigge?

3. Hr. Bigge hat auch nicht die geringste Ahnung von den Aktivitäten seiner Mitarbeiter. Ich mir zugetragen, vertraulichen Informationen hält sich z. B. Hr. Lehnhart oft in den USA auf und ist deswegen bei

vielen Redaktionssitzungen nicht anwesend. Alleine dies wäre Grund genug, diesen „Gaudimax“ aus dem Team zu entfernen. Noch schlimmer finde ich aber die Tatsache, dass ebendieser Mitarbeiter in konkurrierenden Magazinen Beiträge veröffentlicht, z. B. in der PC Games. Ich vermute, dass diese Artikel, die noch dazu meist auch höheren Qualitätsansprüchen genügen, in der Arbeitszeit für PC ACTION erstellt werden! Also noch ein Kündigungsgrund – und ich bedauere es sehr, dass ich es sein muss, der diese Fakten aufzeigt. Was die restlichen Mitarbeiter der Redaktion sonst noch so zulasten der PC ACTION treiben, möchte ich an dieser Stelle ausklammern und überlasse die Aufdeckung anderen.

4. Hr. Bigge hat auch scheinbar grundlegende publizistische Prinzipien noch immer nicht verstanden – zumindest was Inhalte & Co. betrifft. In einer Zeitschrift, die sich „PC ACTION“ nennt, hat ein Test z. B. von „Myst 4: Revelation“ nichts verloren! Worin soll beim Betrachten von Renderbildern oder beim Herumfrickeln von irgendwelchen Kombinationsrätseln die Action liegen? Die Inhalte Ihres Magazins müssen in Zukunft einer beinharten Überprüfung unterzogen werden, damit solche Anti-Action-Games keinen teuren Platz im Heft verbrauchen; der Platz wäre z. B. mit der Abbildung von pornographischen, sexistischen Bildern oder Witzen (siehe einschlägige Magazine) weit besser genutzt!

5. Dass Hr. Bigge abgesehen davon null Ahnung von der Materie bei Spieletests hat, zeigt er z. B. beim Fussballmanger 2005, indem er den BVB auswählt, wo doch im Fussballmanger 2005 so viele hervorragende Teams zur Auswahl stehen. Dies ist ein unverzeihlicher Fehler und sollte von der Redaktion bestraft werden; am besten indem er zehn komplette Seasons



»Endlich gefunden: die Achsel des Bösen.«

mit einer Frauenfußballmannschaft durchspielen muss. Und zwar nicht nur den FM 2005, sondern auch NHL 2005, NBA Live 2005, Madden 2005 und FIFA 2005. Dies sollte Strafe genug sein.

Als Experte empfehle ich also der Geschäftsführung dringend, Hrn. Bigge umgehend von sämtlichen Verantwortungen zu entbinden und ihn seiner gerechten Strafe – der Entlassung – zuzuführen. Vielleicht kann man ja durch den ausreichenden Einsatz von liquiden Mitteln einen fähigen Chefredakteur – oder wie von mir favorisiert einer Chefredakteurin vom Format einer P. Föblich – einkaufen, der/die in dem Sauhaufen PC ACTION einmal ordentlich aufräumt und die Zeitschrift ihrer eigentlichen Bestimmung, dem Test von PC-ACTION-Titeln, zuführt. [...]

MICHAEL ZIEGLER, PER E-MAIL

Wir geben dir vollkommen Recht, Michael. Das Problem ist, dass kein fähiger Chefredakteur so blöd wäre, bei uns anzuheuern.



Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!
Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail.
Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie im Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache. Los jetzt! Ab die Post!

An LESERBRIEFE@PCACTION.DE oder

COMPUTEC MEDIA AG
REDAKTION PC ACTION/LESERBRIEFE
DR.-MACK-STRASSE 77
90762 FÜRTH
Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn ...

... Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (0451/4906-700; computec.abo@pvc.de).

... Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06246/8882-882; bgenserd@leserservice.at).

... die dem Heft beiliegende DVD oder CD Mucken macht, DENN: Dafür haben wir einen Umtauschcoupon (siehe Service-Seite 200 und DVD-Papphülle).

... eines Ihrer Spiele nicht will, wie Sie wollen, DENN: Dafür bieten wir Ihnen die Service-Seiten 200 mit Hersteller-Hotlines.



Spielefirmen wollen, dass wir ihre Spiele lieben. Deshalb regnet's dauernd Geschenke. Das ist schön. Nicht für uns. Für Sie! Wir geben die Sachen nämlich ab. Schreiben Sie uns eine E-Mail an LESERBRIEFE@PCACTION.DE mit dem Stichwort „HER DAMIT!“. Vergessen Sie nicht, zu begründen, warum Sie das Zeug unbedingt brauchen.



DIESEN MONAT IM ANGEBOT:

T-SHIRT „JACKIE CHAN ADVENTURES“

(in Sushi-Box, inklusive Glückskeks!)

SCHLÜSSELANHÄNGER „DREAMCATCHER“

(zum um den Hals hängen!)

FEUERWEHRAUTO „FIRE DEPARTMENT 2“

(sogar Ahmet hatte Spaß dran!)

GEWINNER DER VORAUSGABE:

Christian Theot, Berlin (Poster „Counter-Strike“), Jonas Nolte, Eschwege (Anhänger „Codemasters“), Friedrich Horn, Berlin (Schal „Club Football“)

Rasante Abo-Prämien!



Need for Speed Underground 2

Der Nachfolger des 2003 meistverkauften Rennspiels entführt den Spieler wieder in die aufregende Welt der Tuner-Szene. Das Spiel ist in einer großen, frei zugänglichen Stadt mit fünf verschiedenen und miteinander verbundenen Stadtteilen angesiedelt. Während der Spieler die Stadt erkundet, trifft er auf rivalisierende Fahrer, die ihm die Underground-Welt näher bringen und ihn zu den coolsten Renn-Treffpunkten der Stadt führen. **Prämien-Nr.: 002575**



Die Siedler: Das Erbe der Könige

Der Spieler taucht in eine hochdetailliert dargestellte Welt des späten Mittelalters ein, die ihm einen einzigartigen Mix aus Echtzeitstrategie und Simulations-Gameplay offenbart. Ziel ist es, eine funktionierende Wirtschaft aufzubauen und neue Bewohner für seine Siedlung zu gewinnen, neue Technologien zu erforschen und sich gegen angreifende Feinde zur Wehr zu setzen. Release-Termin: 25.11.2004 **Prämien-Nr.: 002602**



Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde

In einem Echtzeit-Strategie-Epos der Superlative erleben Sie die Massenschlachten und Belagerungen der Herr-der-Ringe-Filme in nie gekannter Intensität. Begleiten Sie Aragorn, Frodo, Sam, Gandalf und Gimli auf ihrer gefährlichen Reise durch Mittelerde, besuchen Sie Schauplätze wie Helms Klamm und Minas Tirith und seien Sie dabei, wenn riesige Ents auf Hunderte von Orks treffen. Erscheinungsdatum: 9.12.2004. **Prämien-Nr.: 00002545**

Schnell entscheiden und angreifen! Wer jetzt einen neuen Abonnenten für PC ACTION wirbt, kann unter diesen drei genialen Prämien sein kostenloses Dankeschön wählen.

Einfach und bequem online abonnieren:

megaabo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.

PC ACTION

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC ACTION, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Fax: 0451 - 4906770

Dieses Angebot gilt leider nicht für Österreich!

- ☐ Ja, ich möchte das 2-Jahres-PC-ACTION-Abo mit DVD
(€ 110,90/2x Ausgaben (+ € 4,50/Abg.), Ausland € 135,80/2x Ausgaben)
- ☐ Ja, ich möchte das 2-Jahres-PC-ACTION-Abo-10-Abo mit DVD
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Bonuskopie des neuen Abonnenten mitschicken!
(€ 110,90/2x Ausgaben (+ € 4,50/Abg.), Ausland € 135,80/2x Ausgaben)
- ☐ Ja, ich möchte das 2-Jahres-PC-ACTION-Abo mit CD-ROM
(€ 110,90/2x Ausgaben (+ € 4,50/Abg.), Ausland € 135,80/2x Ausgaben)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird! (Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen!)

Name, Vorname _____

Strasse, Nr. _____

PLZ, Wohnort _____

Infofax-Nr./E-Mail (für weitere Informationen) _____

Die Prämie geht an folgende Adresse: (Prämienlieferung ausschließlich für Deutschland, Schweiz, Österreich möglich)

Name, Vorname _____

Strasse, Nr. _____

PLZ, Wohnort _____

Infofax-Nr./E-Mail (für weitere Informationen) _____

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Prämie	Prämien-Nr.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Banküberzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Banküberzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Institut: _____

Konto-Nr. _____

Bankleitzahl: _____

Kontoinhaber: _____

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 2x Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION.

Datum _____ Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

COMPUTEC, KOBLENZ, Nr.-Buch-Dr. 11, 56162 Hirsch, Betriebsanlasser/Christian Seligmann



MAINBOARDS

ASROCK	Socket / Chip	RAM	€
K7/140A	S.L. A / K740DA	0 31,-	
K7241GX	µATX S.V.L. A / 741	0 31,-	
P445E R3.0	S.L. A7B / 840PE	0 36,-	

GIGABYTE	Socket / Chip	RAM	€
7N7-R	S.L. A / nForce2	0 49,-	
7N400 Pro2	S.G.L. F. nA. A / nForce2	0 99,-	
K9V1800	S.L. A / K9T800	0 74,-	
K8NS Ultra-939	S.G.L. F. nA. 939 / nForce2 Ultra	0 119,-	
BV7X-E	S. FC / Pci320T	0 69,-	
8PE1000-G	S.G.L. A7B / 840PE	0 77,-	
8PE775-G	S.G.L. 775 / 840PE	0 80,-	

VIA	Socket / Chip	RAM	€
M1500EA	M-ITX S.V.L. / CL268	0 119,-	
inkl. VIA C6m 533 MHz CPU			
PD10000	M-ITX S.V.L. / CL268	0 169,-	
K8N Neo2 Nehemiah 1.0 GHz CPU			
M1H12000	M-ITX S.V.L. / CL268	0 209,-	
inkl. VIA C6m Nehemiah 1.2 GHz CPU			
P445PE R3.0	S.L. A7B / 840PE	0 44,-	

MSI	Socket / Chip	RAM	€
K7N2-Delta-LSR	S.L. A / nForce2	0 64,-	
K7N Neo-FSR2	S.G.L. F. nA. 754 / K9T800	0 104,-	
K8N Neo2 Platinum	S.G.L. F. nA. 939 / K9T800	0 109,-	
K8N Neo2-FIR	S.G.L. F. nA. 939 / K9T800	0 104,-	
K8N Neo2 Platinum	S.G.L. F. nA. 939 / nForce2 Ultra	0 139,-	
845PE Neo2-FPS	S.G.L. F. nA. 775 / 840PE	0 87,-	
915P Neo2 Platinum	S.G.L. F. nA. 775 / 915P	0 144,-	

ASUS	Socket / Chip	RAM	€
A7N8X-X	S.L. A / nForce2	0 66,-	
A7N8X-E Deluxe	S.G.L. F. nA. A / nForce2	0 94,-	
K8N	S.L. F. nA. 754 / nForce2	0 99,-	
K8N-E Deluxe	S.G.L. F. nA. 754 / nForce2	0 119,-	
P4P800 SE	S.G.L. A7B / 840PE	0 94,-	
P4C800-E Deluxe	S.G.L. F. nA. 478 / 840PE	0 174,-	
PE502 Deluxe	S.G.L. F. nA. 775 / 840PE	0 189,-	
PE524 Premium	S.G.L. F. nA. 775 / 840PE	0 239,-	

Verwendbare Speicherbausteine: S.D.-RAM / * auch ECC / D.DR.-RAM / D2: DDR2-RAM / * nur ECC Registered / R: RD-RAM / R32: 32 Bit RD-RAM / Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / S: Sound / GL: Gigabit LAN / WL: Wireless LAN / R: RAID / V: VGA / B: Bluetooth / sA: SATA-RAM

CPU

INTEL®	Cache	tray	boxed
Celeron® (5478)			
2.60 GHz	400	128	74,-
2.66 GHz	400	128	79,-
2.80 GHz	400	128	113,-

Celeron® D (5478)	Cache	tray	boxed
325	2.53	333	258
330	2.66	333	258
335	2.66	333	258

Pentium® 4 (5478)	Cache	tray	boxed
2.80 GHz	800	512	167,-
2.86 GHz	800	1024	184,-
3.00 GHz	800	512	199,-
3.06 GHz	800	1024	194,-
3.00 GHz	800	512	229,-
3.40 GHz	800	1024	224,-
3.40 GHz	800	512	249,-

Pentium® 4 (5478)	Cache	tray	boxed
520	2.80	800	1024
530	3.00	800	1024
540	3.40	800	1024
550	3.40	800	1024
560	3.60	800	1024

RAM

KINGSTON ValueRAM	Kit	Single
DDR 512 MB	333-CL2.5	100,-
DDR 512 MB	400-333	104,-
DDR 1.0 GB	333-CL2.5	124,-
DDR 1.0 GB	400-333	194,-

KINGSTON HyperX	Timing	Kit	Single
DDR 512 MB	400-332	149,-	144,-

PQI Turbo	Timing	Kit	Single
DDR 512 MB	400-CL2.5-337	104,-	99,-
DDR 512 MB	400-CL2.5-339	119,-	114,-
DDR 512 MB	400-CL2.5-339	129,-	124,-
DDR 512 MB	400-CL2.5-339	159,-	154,-

Single: Preis für ein Speichermodule. Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

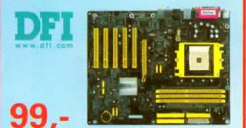
Immer für Sie da

24-Stunden-Bestellannahme unter 01805-905040 (€ 0,12/Min.) - auch an Sonn- & Feiertagen. Oder lassen Sie sich zurückrufen: CallMe™ für Community-Mitglieder.

Socket 754 Mainboard

DFI LANparty UT

- NVIDIA nForce3-250Gb
- 3x DDR-RAM
- 2x U-133 RAID, 4x S-ATA RAID
- AGP 8x, 5x PCI
- 4x USB 2.0, FireWire
- Gigabit-LAN
- 8-Kanal Sound
- UV-Aktive Bauteile



99,-

ECS ELITEGROUP	Socket / Chip	RAM	€
K7VTA3 Rev.6	S.L. A / K7230	0 33,-	
K7800-A	S.L. A / K7800	0 42,-	
741GX-M	µATX S.V.L. A / 741GX	0 47,-	
PM800-M2	µATX S.V.L. A / 478 / PM800	0 42,-	

Diverse	Socket / Chip	RAM	€
ASIT NF7	S.L. A / nForce2	0 62,-	
ASIT AVG v1.5	S.G.L. F. nA. 939 / K9T800	0 114,-	
SHUTTLE AN51R	S.G.L. F. nA. 754 / nForce2	0 114,-	

Verwendbare Speicherbausteine: S.D.-RAM / * auch ECC / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / * nur ECC Registered / R: RD-RAM / R32: 32 Bit RD-RAM / Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / S: Sound / GL: Gigabit LAN / WL: Wireless LAN / R: RAID / V: VGA / B: Bluetooth / sA: SATA-RAM

Tagespreis

AMD	GHz	FSB	Cache	tray	PIB
Sempron™ (5478)					
2400+	1.66	333	256	57,-	64,-
2600+	1.75	333	256	65,-	73,-
2800+	1.83	333	256	67,-	84,-
2800+	2.00	333	256	104,-	114,-

Athlon™ XP (5478)	GHz	FSB	Cache	tray	PIB
2200+	Thoroughbred	1.80	266	256	67,-
2400+	Thoroughbred	2.00	266	256	82,-
2600+	Barton	1.91	333	512	109,-
3000+	Barton	2.10	400	512	159,-
3200+	Barton	2.20	400	512	199,-

Athlon™ G4 (5478)	GHz	HT	Cache	tray	PIB
2800+	Clewamner	1.80	800	512	139,-
3000+	Newcastle	2.00	800	512	154,-
3200+	Newcastle	2.20	800	512	169,-
3400+	Clewamner	2.20	800	1024	234,-

Athlon™ G4 (5478)	GHz	HT	Cache	tray	PIB
3000+	Winchester	1.80	1000	512	184,-
3200+	Winchester	2.00	1000	512	219,-
3500+	Newcastle	2.20	1000	512	234,-
3600+	Newcastle	2.40	1000	512	249,-
FX-53	Clewamner	2.40	1000	1024	849,-

Tagespreis

COBSAIR ValueSelect	Kit	Single
DDR 512 MB	400-CL3	98,-
DDR 512 MB	400-CL2.5	104,-
DDR 1.0 GB	400-CL3	169,-

BUFFALO	Timing	Kit	Single
DDR 512 MB	333-CL2.5	89,-	86,-
DDR 512 MB	400-CL3	94,-	90,-
DDR 1.0 GB	333-CL2.5	169,-	199,-
DDR 1.0 GB	400-CL3	179,-	209,-

GEIL	Timing	Kit	Single
DDR 512 MB	400-CL2.5	89,-	89,-
DDR 512 MB	400-CL2.5	124,-	114,-

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS	MB / Chip	€
V9999GT/2D	AGP 128-00 / GF 6800	319,-
V9999GT/4D	AGP 256-03 / GF 6800	680,-

MSI	MB / Chip	€
NX6800-TD	PCIe 256-00 / GF 6800	174,-
PX5700-TD	AGP 128-00 / GF 6800	299,-
NX6800-TD	AGP 128-00 / GF 6800	299,-

GAINWARD	MB / Chip	€
Ultra/1960 GS	PCIe 128-03 / GF 6800GT	289,-
FX Ultra/1100XT GS	AGP 128-00 / GF 6800XT	209,-
Ultra/2600	AGP 256-03 / GF 6800	579,-

ADPEN	MB / Chip	€
6800GT-DV	PCIe 128-03 / GF 6800GT	239,-
NX4000-V	AGP 64-00 / GF 6800	36,-
PX5200-DV	AGP 128-00 / GF 6800	89,-
PX5200 inkl. TV-Tuner	AGP 128-00 / GF 6800	89,-
PX5200-V	PCI 128-00 / GF 6800	79,-

SPARKLE	MB / Chip	€
SP7300M4	AGP 64-00 / GF 6800	37,-
SP834T	AGP 128-00 / GF 6800	52,-
SP4040T	AGP 128-00 / GF 6800	314,-
SP4040PT Platinum	AGP 256-03 / GF 6800GT	449,-

LEADTEK	MB / Chip	€
6800GT TDH	PCIe 128-00 / GF 6800GT	209,-
A310 Cinema	AGP 128-00 / GF 6800	99,-
A400E TDH	AGP 128-00 / GF 6800	239,-
A400 TDH	AGP 256-00 / GF 6800	299,-

FESTPLATTEN

IDE

WD	GB	ms / Cache / UPM	€
WD800JB	U-100	80 9 / 8192 / 7200	59,-
WD1200JB	U-100	120 9 / 8192 / 7200	79,-
WD1600JB	U-100	160 9 / 8192 / 7200	94,-
WD2000JB	U-100	200 9 / 8192 / 7200	114,-

MAXTOR	GB	ms / Cache / UPM	€
6E040L	U-133	40 10 / 2,048 / 7200	46,-
6Y080P	U-133	80 9 / 8192 / 7200	59,-
7Y120P	U-133	120 9 / 8192 / 7200	76,-
8Y160P	U-133	160 9 / 8192 / 7200	89,-
SA000L	U-133	300 10 / 2,048 / 1,400	219,-

SAMSUNG	GB	ms / Cache / UPM	€
SV0802N	U-133	80 9 / 2,048 / 5,400	55,-
SV1203N	U-133	120 9 / 2,048 / 7,200	79,-
SP1614N	U-133	160 9 / 8192 / 7200	86,-

HITACHI	GB	ms / Cache / UPM	€
HD572080	U-133	80 9 / 2,048 / 7200	56,-
HD572251	U-100	120 9 / 8192 / 7200	81,-
HD572251	U-100	160 9 / 8192 / 7200	89,-
HD572400	U-100	400 9 / 8192 / 7200	359,-

DVD-RECORDER

DVD±RW ATAPI

ASUS	DVD±R / DL	bulk	Kitret
ASUS DRW-1604P	16x / 4.0x		89,-
BenQ DW-1620	16x / 4.0x		77,-

LG	DVD±R / DL	bulk	Kitret
LG GS4-1609	16x / 2.4x		87,-
LITEON SOHW-1633S	16x / 2.4x		82,-

NEC	DVD±R / DL	bulk	Kitret
NEC ND-3500A	16x / 4.0x		79,-
NEC ND-6500A Slim	8x / 2.4x		139,-

PHILIPS	DVD±R / DL	bulk	Kitret
PHILIPS DVDVR1640G	16x / 2.4x		82,-
PIONEER DVH-108	16x / 4.0x		89,-

PLEXTOR	DVD±R / DL	bulk	Kitret
PLEXTOR PX-712A	12x / -		99,-
PLEXTOR PX-716A	16x / 4.0x		129,-

RICOH	DVD±R / DL	bulk	Kitret
RICOH MP5316	16x / 2.4x		79,-
SAMSUNG TS-H552B	16x / 2.4x		74,-

SONY	DVD±R / DL	bulk	Kitret
SONY DRU-710A	16x / 2.4x		94,-
TEAC DV-W516G	16x / 2.4x		82,-

TOSHIBA	DVD±R / DL	bulk	Kitret
TOSHIBA SD-RS32B	16x / 5.0x		84,-

DVD±RW USB 2.0	DVD±R / DL	bulk	Kitret
OMEGA SuperDVD	16x / 2.4x		149,-
LG GS4-5120	12x / -		159,-

LITEON	DVD±R / DL	bulk	Kitret
LITEON SHW-1213XS	12x / -		99,-
PIONEER DVH-108	16x / 4.0x		89,-

PLEXTOR	DVD±R / DL	bulk	Kitret
PLEXTOR PX-712UF-JW	12x / -		224,-
TEAC DVW516GPK	16x / 2.4x		149,-

ATI-Chipsatz

ASUS	MB / Chip	€
EA800XT/2D	PCIe 128-00 / Rad X800XT	164,-
EA800XT/4D	PCIe 256-03 / Rad X800XT	599,-
AS200SE/2D	AGP 64-00 / Rad X800SE	44,-
X800Pro/2D	AGP 256-03 / Rad X800 Pro	469,-

SAPPHIRE	MB / Chip	€
9600 Pro	AGP 128-00 / Rad 9600 Pro	99,-
9600XT U.E.	AGP 128-00 / Rad 9600XT	17



KOMMUNIKATION

Router			
Diverse	Mbit/s	Art	€
ADSL Router	10/100	DSL	34,-
DEVELO ML ADSL M./Router	10/100	DSL	139,-
D-LINK DI-604	10/100	DSL	34,-
D-LINK DI-304	10/100	DSL	139,-
NETGEAR RP614	10/100	DSL	39,-
NETGEAR FR114	10/100	DSL	79,-
NETGEAR DG834	10/100	DSL	79,-

DivX/DVD-Player

XORO HSD 415

- Formate: DVD-Video, S-VCD, MP3, WMA, JPEG, DivX und Xvid (MPEG-4)
- Progressive Scan
- Dolby Digital Decoder
- Digitalausgang (optisch & koaxial)
- SCART, Cinch, S-Video
- silber



79,- XORO

PC-GEHÄUSE

LIAN LI	Farbe	Typ	Netzteile	€	AOPEN	Farbe	Typ	Netzteile	€
PC-3077B	schwarz	Mid		129,-	QF50C	silber/brill.	Mid	300 W	53,-
PC-50	silber	Mid		84,-	H500B	silber	Mid	300 W	79,-
PC-6070B	schwarz	Mid		189,-	H500A	silber/schwarz	Mid	350 W	94,-
PC-60	silber	Mid		119,-					
PC-6077B	schwarz	Mid		159,-					
PC-7	silber	Mid		109,-					
PC-V1000	silber	Mid		219,-					
PC-V1200	silber	Mid		259,-					
PC-V2000	silber	Mid		279,-					
PC-70	silber	Big		199,-					
PC-2077	schwarz	Big		259,-					
PC-V1777B	schwarz	Big		279,-					
alle LIAN LI Gehäuse sind aus Aluminium									
THERMALTAKE	Farbe	Typ	Netzteile	€					
Tsunami	silber	Mid		114,-					
XaserV 6000A	silber	Mid		169,-					

BAREBONES

SHUTTLE	Socket	Chip	€	AOPEN	Socket	Chip	€
XPC SK41G	A	KM266	169,-	XC Cube EX65	479	i865PE	149,-
XPC SN45G3V	A	nForce2	229,-	XC Cube EX65	479	i865G	154,-
XPC SN85G4V2	754	nForce3	319,-	XC Cube EX218	A	nForce2	174,-
XPC SN95G5	939	nForce3 Ultra	329,-				
XPC SB81G2V3	478	i865G	249,-				
XPC SB75G2VP	478	i875P	329,-				
ECS ELITEGROUP	Socket	Chip	€				
EZ-Buddle D2S4-3	478	SIS61FX	129,-				
EZ-Buddle D214-3	478	i865G	269,-				

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme	€	Notebooks	€
ALTERNATE PC System	279,-	ASUS A5242GUH	1.149,-
Memoren 2100+, 256 MB DDR-RAM, 80 GB HDD, DVD-RW		Athlon XP-M 2800+, 512 MB, 60 GB, DVD-RW, XP Home	
ALTERNATE PC System	419,-	JVC MP-XV914 DE	1.999,-
2100+, 256 MB DDR-RAM, 80 GB HDD, Combo		Pentium M 1,6 GHz, 80 GB, DVD-RW, XP Pro	
ALTERNATE PC Office	379,-	Maxdata Pro 6100X	1.499,-
Celeron 24 GHz, 256 MB DDR-RAM, 80 GB HDD, DVD-RW		Pentium M 726, 1501, 256 MB, 80 GB, DVD-RW, XP Home	
ALTERNATE PC Premium Rev. 2.0	619,-	MSI MS100A	1.169,-
Pentium 4 320, 512 MB DDR-RAM, 80 GB HDD, DVD-RW		Pentium M 726, 1501, 256 MB, 40 GB, Combo, XP Home	
ALTERNATE PC Deluxe	899,-	SAMSUNG P28 XTM 1500c	1.229,-
Pentium 4 2,8 GHz, 512 MB DDR-RAM, 120 GB HDD, DVD-RW		Celeron M 340, 1501, 512 MB, 40 GB, DVD-RW, XP Home	

GAMES

Action	€	Strategie	€
Asterix und Obelix XXL	28,-	Age of Mythology: Trium (Add on)	27,-
Battlefield 1942	44,-	Anno 1503	29,-
Battlefield Vietnam	40,-	Anno 1503 Schätze, Monster und Piraten (Add on)	19,-
Battlefield 1942: The Road to Rome (Add on)	16,-	C&C Generäle	39,-
Battlefield 1942: Secret Weapons of World War II (Add on)	24,-	C&C Generäle Die Stunde Null (Add on)	19,-
Battlefield 1942: World War 2 Anthology	49,-	Codename Panzers	49,-
Catwoman	49,-	Die Siedler Das Erbe des Königs	47,-
Conflict Vietnam	43,-	FairStrike	44,-
Dead Man's Hand	28,-	Ground Control 2	45,-
Delta Force Black Hawk Down Team Sabre (Add on)	24,-	Medieval Battle Collection	24,-
Half Life	12,-	Port Royale 2	44,-
Half Life Generation V3	27,-	Soldiers: Heroes of World War II	44,-
Joint Operation	44,-	Spellforce: The Order of Dawn	43,-
Knight of the Temple: Infernal Crusade	49,-	Warcraft 3 Reign of Chaos	18,-
Raven Shield Gold Edition	32,-	Warcraft 3 Prozen Throne (Add on)	25,-
Shrek 2	37,-	Warcraft 3 Battlechest	36,-
Spyderman The Movie 2	42,-		
Thief Deadly Shadows	47,-		
Unreal Tournament 2004	35,-		
Vietcong Purple Haze	37,-		
Rollenspiele & Adventures	€		
Final Fantasy XI Online	47,-		
Myst 4	47,-		
Sacred	47,-		

EINGABE & GAMING

Tastaturen	Anschluss	€	Mäuse	Anschluss	€
CHERRY G83-6105 Business	PS/2	16,-	LOGITECH MX310 Optical Mouse	PS/2, USB	32,-
CHERRY G81-3000	PS/2	23,-	LOGITECH MX510 Optical Mouse	PS/2, USB	39,-
CHERRY CyMotion Master XPress	PS/2, USB	36,-	LOGITECH MX1000 Cordless Optical Mouse	PS/2, USB	69,-
LOGITECH Media Keyboard	PS/2	21,-	MS IntellMouse Explorer Platinum	USB	35,-
LOGITECH Cordless Desktop MX BT	PS/2, USB	134,-	MS IntellMouse Standard Black	USB	24,-
MS WL Optical Desktop Elite	PS/2, USB	79,-	MS IntellMouse Explorer Night	USB	42,-
SHARKOON Luminox Keyboard I	PS/2	24,-			
SHARKOON Luminox Keyboard III	PS/2	39,-			
Gamemaps	Anschluss	€			
LOGITECH Precision USB	USB	9,-			
LOGITECH Dual Action GamePad	USB	22,-			
Joysticks	Anschluss	€			
SAITEK X45 Evo	USB	34,-			
SAITEK X45 Flight Stick	USB	79,-			
THURSTMASTER Afterburner FFB	USB	89,-			

DRUCKER

Tinte	Patronen	Anschluss	€	Lasers	Anschluss	€
CANON PIXMA iP500	2	USB	54,-	HP LaserJet 1010	USB 2.0	139,-
CANON PIXMA P3000	4	USB	114,-	HP LaserJet 1012	USB 2.0	209,-
CANON PIXMA P4000	5	Par./USB	129,-	HP LaserJet 3015 (Sv./Ks.)	Par./USB 2.0	379,-
CANON PIXMA iP500	2	USB	179,-	BROTHER HL-1430	Par./USB	164,-
EPSON Stylus C46	2	USB	57,-	BROTHER HL-S140	Par./USB 2.0	249,-
EPSON Stylus C86	4	Par./USB	94,-	BROTHER HL-S1500	Par./USB 2.0	299,-
EPSON Stylus Photo R300	6	USB	144,-	BROTHER HL-6050	Par./USB 2.0	449,-
HP DeskJet 5652	2	Par./USB	114,-	BROTHER MFC-9880 (Sv./Ks./Fax)	Par./USB	489,-

MONITORE

17,0" TFT-Monitor

SAMSUNG 701T

43,0 sichtbares Bild
Helligkeit: 300 cd/m²
Kontrast: 600:1
Reaktionszeit: 12ms
VGA & DVI-D
silber/schwarz

369,-

TFT	Farbe	Zoll	€
BELINEA 101555	gr	15,0 Sound	244,-
BELINEA 101710	gr	17,0 Sound	294,-
BELINEA 101920	gr	19,0 DVI-D/Sound	459,-
BEND P767-12	gr	17,0 Sound	319,-
BEND PP931-16	si	19,0	399,-
CTX S701BA	bi	17,0 Sound	299,-
CTX F962G	si	19,0 DVI-D/Sound	599,-
EZD 1557	gr	17,0 DVI-D/Sound	529,-
EZD 1768	gr	19,0 DVI-D/Sound	729,-
IYAMA PL E430	bi	17,0	379,-
IYAMA PL E481S	si	19,0 DVI-D/Sound	569,-
SAMSUNG 710N	si	17,0	349,-
SAMSUNG 193P	si	19,0 DVI-D	729,-
SAMSUNG 213T	si	21,3 DVI-D	949,-
CRT	kHz	Zoll	€
BELINEA 103052	97	17,0	129,-
PHILIPS 109B05	97	19,0 Flat	209,-
SAMSUNG 970DF	86	17,0 Flat	139,-
SAMSUNG 995FD	96	19,0 Flat	224,-
SAMTRON 78E	70	17,0	109,-

Farbeabkürzungen: gr = grau / si = silber / bi = schwarz

Farbabbildungen: gr = grau/si = silber/bi = schwarz



Wie bereits 2003 wurde ALTERNATE auch 2004 von den Lesern der PC Praxis zum „Shop des Jahres“ gewählt. Als amtierender „Hardwareversender des Jahres“ (PC Games Hardware) und „Anbieter des Jahres“ (PC Direkt) bedanken wir uns für diese Anerkennung!

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 2-3 35440 Linden
Fon: 01805-905040
Fax: 01805-905020
Mail: mail@alternate.de
Öffnungszeiten IT-Store:
Mo - Fr: 9:00-20:00 Uhr
Sa: 9:00-16:00 Uhr

VORSCHAU



>>Leipzig, 1988: Zwei Kisten Bananen sind eingetroffen.<<

Baldur geht

Schluss mit Baldur's Gate! Jetzt kommt von Bioware **DRAGON AGE**. Dort trachten Ihnen Drachen nach dem Leben.

Rollenspiel | Bei den Worten Drachen und Bioware flippen wohl die meisten Rollenspieler völlig aus. Sorge doch die kanadische Spieleschmiede mit den beiden *Baldur's Gate*-Teilen und *Neverwinter Nights* für viele schlaflose Nächte unter Fantasy-Fans. Jetzt arbeiten Dr. Ray Muzyka und sein Team an einem neuen Spiel. *Dragon Age* präsentiert Ihnen eine neue

Spielwelt, in der Drachen die Lüfte beherrschen. Diesmal steht keine dicke Lizenz hinter dem Produkt. Bioware erfand die Welt und das Drumherum selbst. Eine brandneue Grafik-Engine versetzt Sie dabei mitten in ein detailliertes 3D-Spielgeschehen. Sie wohnen opulenten Massenschlachten bei und erkunden geheimnisvolle Orte. Auf Ihren Reisen durch die

Gebiete quasseln Ihnen Begleiter ständig die Ohren dicht, streiten sich und geben Kommentare zu allen möglichen Situationen ab. Das schafft Atmosphäre. In den zahlreichen Kämpfen ist taktisches Geschick gefragt, da Sie – wie aus *Baldur's Gate* gewohnt – mehreren Figuren die Klängen in die Hände drücken. Für Freunde des gemeinschaftlichen Zockens will

Bioware eine separate Kampagne anbieten. Sehr schön! Außerdem dürfte mit dem im Vergleich zu *Neverwinter Nights* noch umfangreicheren Editor jeder Menge selbst erstellten Abenteuern nichts im Weg stehen. Der Schar an Lindwürmern treten Sie erst Ende nächsten Jahres entgegen. Also: Geduld bewahren!

ANDREAS BERTITS

Info: www.dragonage.bioware.com



>>Die Brüder Montgolfier versäumten es, den Palast abzuwerfen.<<



>>Fortsetzung: Der Mixer <<

BESSERWISSE

ANDREAS BERTITS ÜBER WEIHNACHTSEINKÄUFE

Was Frauen wollen

Zockende Männer sind einfach gestrickt (nicht nur die, Anm. d. Red.). Frauen erfreuen uns riesig, wenn sie uns ein geiles Spiel unter den Weihnachtsbaum legen. Packen wir dort etwa *Half-Life 2* aus, strahlen unsere Augen mehr, als würde sich die edle Schenkende entblättern. Umgekehrt sieht das anders aus. Platzieren Sie mal für Ihre bessere Hälfte *Die Schlacht um Mittelamerika* neben den Stamm. Das frohe Fest ist mit Sicherheit gelaufen und Sie dürften sich wochenlang anhören, was für ein unsensibler Arsch Sie sind. Doch woher sollen Adams Söhne es besser wissen? Versuchen Sie mal, Frauen eine genaue Beschreibung ihrer Wünsche zu entlocken. Glauben Sie,

da bekommt man(n) eine aufschlussreiche Antwort? Sicher nicht! Es sei denn, Ihre Frau heißt Ralph oder Marc oder so. Eine normale Antwort: „Das solltest du aber wissen. Ich habe dir zig Hinweise gegeben!“ Liebe Damen: Wir Männer können mit blumigen Umschreibungen nichts anfangen. Sollte es euch wie Gollum nach einem güldenen Ring gelüsten, dann sagt das gefälligst. Dann geben wir unser Bestes, das Objekt der Begierde mit zwei weiteren Nebenjobs zu finanzieren. Sachen wie „Och, ist die Kette aber schön, schau doch mal!“ gehen durch ein Männer-Ohr rein und durch das andere wieder heraus. Kerle sind so. Sagt klipp und klar, was ihr wollt! Oder lebt mit dem Schrott, den wir online bei der firma-xyz.de bestellen und da auch gleich schick einpacken lassen.

Foto: action press

Ganz schön haarig

VIVISECTOR: BEAST INSIDE weckt das Monster in Ihnen.



>>Wird nie rasiert:
Veronas Fellbusch.<<

Action | Doom 3 war Ihnen zu lasch? Es dürstet Sie nach mehr Monstern und besonders haarigen Situationen? Dann sollten Sie Ihren PC schon mal für *Vivisector: Beast Inside* von Action Forms vorwärmen. Inspiriert vom Science-Fiction-Horrorstreifen *Die Insel des Dr. Moreau* versetzt es Sie im Jahr 1978 auf ein abgelegenes Eiland. Dort entdecken Sie ein fieses Geheimnis und setzen sich gegen Unmengen von abartigen Mutanten zur Wehr. Anfang 2005 geht's endlich auf Monsterjagd. ANDREAS BERTTIS

Info: www.vivisector-game.com

Katerstimmung

Als Katze haben Sie in **LEGEND OF KAY** neun miese Leben.



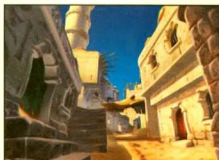
>>Japanischer Kampftiger: Cat-san.<<

Action | Wenn Katzen Ihre Krallen ausfahren, bedeutet das meist nichts Gutes. Glücklicherweise stecken Sie in *Legend of Kay* aus den Neon Studios selbst im Fell eines Stubentigers. Im Action-Adventure retten Sie Ihre Heimatinsel vor gewaltigen Ratten und Gorillas. Mit Kung-Fu-Einlagen machen Sie dem Viehzeugs ab Februar 2005 ordentlich Dampf. ANDREAS BERTTIS

Info: www.legendofkay.de

DARAUF WARTEST DU!

KOMMT ZEIT, KOMMT SPIEL



1 (1)

GOthic 3
Piranha Bytes,
2005



3 (2)

BATTLEFIELD 2
Dice,
1. Quartal 2005



5 (6)

F.E.A.R.
Monolith,
2005



7 (5)

S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL
GSC Game World,
1. Quartal 2005



9 (12)

BROTHERS IN ARMS
Gearbox,
Februar 2005

2 (3)

GTA SAN ANDREAS
Rockstar Games,
2. Quartal 2005



4 (4)

QUAKE 4
Raven Software,
2005



6 (18)

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION
Bethesda,
Ende 2005



8 (8)

WORLD OF WARCRAFT
Blizzard,
1. Quartal 2005



10 (16)

SC3: CHAOS THEORY
Ubisoft,
Dezember 2004



11 (14)

DUKE NUKEM FOREVER
3D Realms, Winter 2004

12 (11)

EARTH 2160
Reality Pump, Dezember 2004

13 (NEU)

STRONGHOLD 2
Firefly Studios, April 2005

14 (15)

DUNGEON LORDS
Heuristic Park, 1. Quartal 2005

15 (19)

SID MEIER'S PIRATES
Firaxis, 2. Dezember 2004

16 (NEU)

COMMANDOS: STRIKE FORCE
Pyro Studios, 1. Quartal 2005

17 (NEU)

SURVIVOR
Replay Studios, 2006

18 (NEU)

KOTOR 2: THE SITH LORDS
Obsidian, Februar 2005

19 (NEU)

NEVERWINTER NIGHTS 2
Obsidian, 2006

20 (NEU)

ACT OF WAR
Eugen Systems, 1. Quartal 2005

DU HAST GEWONNEN! Welches unverfälschte Spiel erwarten Sie am sehnlichsten?



Manuel
Schiestel,
Heubach

erhält ein Spiel

**CLEVER & SMART:
A MOVIE ADVENTURE**



Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 9“ und darauf folgend ein Leerzeichen und dem Spielletitel (Beispiel: „pca 9 Gothic 3“) an die 82098* (aus Deutschland), 9292** (aus der Schweiz) oder 0930 700 800*** (aus Österreich).

Oder schicken Sie eine Postkarte mit der Lösung an:

*0,49 €/SMS (Vodafone-Kunden; davon Leistungsanteil Vodafone € 0,12, Zusatzentgelt Magazin € 0,37) **0,70 sfr/SMS ***0,50 €/SMS

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC ACTION
Kennwort: „Haben will!“
Dr.-Mack-Strasse 77
91042 Fürth
oder per E-Mail an habenwill@pcaaction.de.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.



»In der Leichtigkeit suchen sich Fische die unmöglichsten Brutplätze aus.«



»Als Hänsels Vater die Polizei holte, musste die Hexe aufgeben.«

Klär die Fronten!

Frankreich vor 60 Jahren. Hier spielt BROTHERS IN ARMS. Damals waren Deutsche dort nicht sehr beliebt. Daran hat sich bis heute wenig geändert.



AUF DVD

VIDEO

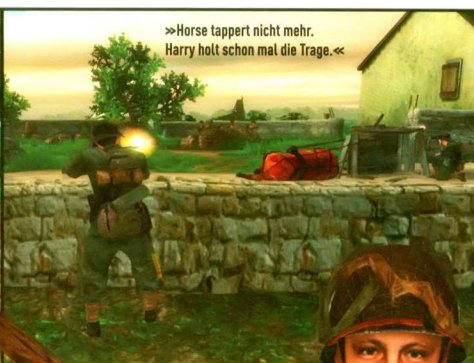
- 21 Missionen
- Einsatz beim D-Day in der Normandie
- 3 Schwierigkeitsgrade
- ca. 12 Mehrspielerkarten
- Mehrspieler mit KI-Teams



»Dumm gelaufen. Gehbehinderte.«



• Zehn Bilder, die zeigen, wie es in der Normandie vor 60 Jahren aussah.



Einen Berater braucht heute jeder. Besser- verdienener brauchen Steuerberater, Prominente Sicherheitsberater und Angela Merkel mehrere Modeberater. Und *Brothers in Arms*? Das braucht natürlich auch einen Berater. Einen Militärberater. Das behauptet zumindest John Antal, Colonel im Ruhestand. Der Mann ist zwar selbst nie in den Krieg gezogen, kennt sich aber bestens damit aus. Ihn über *Brothers in Arms* sprechen zu hören, ist deshalb ein Genuss: „Bla bla realistisch, bla bla gezwungen, sich wie Soldaten zu fühlen, bla bla bla kein anderes Spiel, bla bla historisch korrekt, bla bla.“ Aus der Militär-Werbesprache übersetzt bedeutet das so viel wie: Das Spiel wird richtig klasse. Nachdem wir drei weitere, nahezu fertige Levels des Taktik-Shooters begutachten durften, unterschreiben wir diese Aussage sogar.

DIE HERRSCHAFT DES STAHLS

„Ziele! Alles Deutsch!“ Als die gut 30 Tonnen des Sherman M4A1 durch den verwilderten Obstgarten auf etwa sechs deutsche Soldaten zuwalzen, fällt die Freude darüber relativ einseitig aus. Nicht

genug, dass so ein 400-PS-starkes Ungeflößend wirkt. Zu allem Überfluss steht ein gewisser Sergeant Matt Baker hinter dem Turm am Maschinengewehr und feuert aus allen Rohren. Was Sie das angeht? Einiges, denn Sie spielen Mister Baker. Es ist der 9. Juni 1944, der dritte Tag nach der Landung der Alliierten in der Normandie. Ihre Einheit hat den Auftrag, eine strategisch wichtige Brücke an einem nah gelegenen Fluss zu sprengen. Sie deuten auf eine niedrige Steinmauer etwa 50 Meter vor Ihnen. „Feuert auf diese Position“, befahlen Sie ihren Kameraden. Gleichzeitig springen Sie vom Stahlrücken des Panzers auf die Straße. Schüsse fallen, Kugeln pfeilen Ihnen um die Ohren. Sie hören Geschosse auf die Metallhaut des Sherman prasseln. Der zunächst so leicht wirkende Siegeszug kommt ins Stocken. Wie können Sie die Situation möglichst ohne Verluste in den eigenen Reihen entschärfen? „Los geht's. Fahrt dort hin!“, schreien Sie, während Sie sich hinter dem Fahrzeug zu dem Rest Ihres Trupps ins Gebüsch schlagen. „Ich habe ei-

nen getroffen“, meldet Corporal Hartsock. Kurz danach detoniert ein Schuss des Panzers in den feindlichen Linien. Staub steigt auf. „Nehmt die Stellung ein, Männer!“ Ihr Team rückt weiter vor. Die Schussgeräusche von allen Seiten reißen nicht ab. Dann die Schreckensnachricht: „Er ist getroffen!“ Gemeint ist Ihr Kamerad Corrión. Sie rufen seinen Namen, stürmen vor. „Er ist getroffen, er liegt am Boden“, meldet ein anderer Kollege direkt daneben ein wenig hektisch. Sekundenbruchteile später spritzt virtuelles Blut und eine Kugel reißt den Unglücklichen mit Wucht von den Beinen. Sie ducken sich instinktiv. „Verdammt, da sind noch mehr!“ ruft jemand von links. Nein, der 9. Juni 1944 ist auch im Spiel kein schöner Tag.

»Raffiniert: als Soldat getarnter Busch.«





»Ein Stern-Reporter fälscht die Hitler-Tagebücher.«



»Nach all den Jahren fand Pinocchio endlich einen Weg, seine Nase abzunehmen.«

Was geht, Bruder?

Charlie Sheen und Emilio Estevez, Wladimir und Vitali Klitschko, Thomas und Christoph Gottschalk: Das sind genetisch gesehen Brüder. Doch wahre Brüder definieren sich über Gemeinsamkeiten. Wir stellen Ihnen solche Paare vor.



Mülleemann & Currywurst

Sie werden sich jetzt sicher fragen „Was ist das nur für ein hausgemachter Unsinn?“ Aber der Hobby-Fallschirmspringer und das Fleischgericht haben zumindest eins gemeinsam: Einen starken Abgang. Und das ist es doch, was letztendlich zählt.



Iscitürk und Shrek

Er ist dick, hält Hygiene für eine griechische Prinzessin und hat am liebsten seine Ruhe: Sie wissen nicht, von welchen der beiden oben genannten Typen wir sprechen? Sehen Sie, das meinen wir. Grün wird Ahmet aber nur, wenn er das Gehalt anderer sieht.



Brehme & Bertits

Die beiden sind keine Brüder im eigentlichen Sinn. Eher so wie Siegfried und Roy. Nur ohne Tiger. Für kleines Geld waren die Volontäre jedenfalls bereit, ihre Menschenwürde aufzugeben und für unser Foto zu posieren. Alles weitere „kosten extra“. Igitt!

SIE KAMEN, WIR SAHEN

Die gerade beschriebene Szene ist kein LSD-Traum auf den Film *Der Soldat James Ryan*, sondern eine Spielszene, wie wir sie bei *Brothers in Arms* erleben durften. Durften deshalb, weil das Spiel bislang nur einem kleinen Kreis eingeweihter Personen zugänglich ist. Diese stammen zum Großteil vom Entwickler Gearbox und tüfteln gerade an den Feinheiten des Weltkriegs-Epos. Dass von diesen Herren neben John Antal auch Level-Designer und Mädchen für alles Stephen Palmer die Zeit gefunden hat, nach Deutschland zu fliegen und unsere Redaktion zu besuchen, ehrt uns. Macken stellten wir bei dem mitgebrachten Programmcode kaum fest. Nur Kleinigkeiten. Der Panzer etwa besitzt momentan statt eines Schattens nur Platzhaltergrafiken, auf denen in roten Lettern „left“, „right“ oder „back“ steht. Das ist gleichzeitig auch der Grund, warum Sie das Schmuckstück in dem Video auf unserer Cover-DVD nicht zu Gesicht bekommen. Den Entwicklern war das zu peinlich. Sei's drum. Fortschritte speichert das Spiel über ein Checkpoint-System ab. Das

heißt, es kann schon mal passieren, dass Sie bei einem zu frühen Bildschirmtod Situationen wiederholen. Das kann zwar nerven, aber es gibt Ihnen auch die Möglichkeit, neue Taktiken auszuprobieren. Denn Taktik ist hier das A und O, und es existieren viele Wege, einen Level zu lösen. Dafür erteilen Sie Ihren KI-Kameraden die richtigen Befehle und wählen die passenden Routen. Diesen Punkt betont das Spiel viel stärker als etwa ein *Call of Duty* oder *Medal of Honor*. Sicher, es kommt auch darauf an, möglichst schnell und präzise zu agieren. Doch wie sagte Herr Antal sehr einleuchtend: „Du kannst *Brothers in Arms* nicht allein gewinnen. Es bringt nichts, Rambo zu spielen. Du brauchst dein Squad.“ Da Sie Ihre Männer in der Tat benötigen, um gegen den Feind zu bestehen, gibt es auch kein „Friendly Fire“ im Spiel. Das bedeutet, Sie können Ihre eigenen Teamkameraden nicht versehentlich in die Luft jagen. Storytragende Charaktere bekommen Sie sogar einen Level „später zurück, sollten sie gegnerischen Projektilen zum Opfer gefallen sein. Wäre ja auch blöd, wenn denen bei der Einsatzbesprechung eine Sprech-





»Manche Pfadfinder sind selbst zum Feuermachen zu dumm.«

rolle zugedacht ist und dann niemand erscheint. Trotzdem relativiert das die angekündigte Spielphilosophie „Du wirst jeden toten Kameraden bitter vermissen.“ Aber gut, wir wollen nicht päpstlicher als der Papst sein.

EINER WIE KEINER?

Von alledem unbenommen ist der Mehrspieler-Modus. Der soll „einzigartig“ sein, wie uns Palmer versichert. Gesehen haben wir ihn zwar noch nicht, doch die Theorie klingt prima: Statt allein mit der Flinte durchs Feld zu rennen, sind Sie – wie im Solo-Modus, – mit einem ganzen Team von Computer-Kameraden unterwegs. Spielen vier Personen mit, befiehlt jeder eine, bei zwei Teilnehmern jeder sogar zwei Einheiten. Sollte Ihre Spielfigur vorzeitig das Zeitliche segnen, wechseln Sie automatisch zum ranghöchsten noch lebenden Teamkameraden. Geschickt. Aber brauchen wir wirklich noch ein Spiel im Szenario Zweiter Weltkrieg? „Wir denken, dass es gerade im Spiele-Unterhaltungsbereich Bedarf für einen neuen Titel gibt, der besser ist als alles, was bisher auf dem Markt ist“, so Palmer. „Wir mögen als Kunden selbst

gute Produkte und dort draußen gibt es viele, die gute Titel zum Thema Zweiter Weltkrieg wollen.“ So einfach ist das. Ob der Mann Recht hat, dürfen Sie ab Februar 2005 beweisen. Dann soll *Brothers in Arms* in den Handel kommen. Vormerken!

JOACHIM HESSE

BROTHERS IN ARMS

GENRE: Taktik-Shooter
ENTWICKLER: Gearbox Software/Ubisoft
FERTIG ZU: 80%
ERSCHEINT: Februar 2005
VERGLEICHBAR: Hidden & Dangerous 2
INTERNET: www.brothersinarmsgame.com

KOMMENTAR

JOACHIM
HESSE



Das Thema Zweiter Weltkrieg ist inzwischen mindestens so ausgelutscht wie der neue Freund von Monica Lewinsky. Falls sie einen findet. Trotzdem kopiert *Brothers in Arms* nicht einfach erfolgreiche Spielkonzepte, sondern versucht, etwas Eigenständiges zu schaffen. Das ist mir sympathisch. Die ganze Authentizität interessiert mich aber nicht die Bohne: Von mir aus könnten im Spiel auch Außerirdische im Jahr 2077 versuchen, Hitler zu beseitigen. Hauptsache, es macht Spaß. Doch immerhin beweist Gearbox, dass sie mit viel Liebe zum Detail vorgehen.



„Während sich so viele WWII-Shooter auf Teamwork konzentrieren, ist die Solokampagne von Mortyr II eine willkommene Rückkehr zu spannender Ein-Mann-Armee-Action.“
– PC Zone



Achtung: Action!

Während des Zweiten Weltkriegs wird Sven Mortyr vom britischen Secret Service auf eine gefährliche Spionagemission geschickt. Seine Aufgabe: eine geheimnisvolle Superwaffe finden und zerstören. Noch ahnt Mortyr nicht, dass auch sein Vater an der Waffe mitarbeitet...

Phänomenale Solo- und Multiplayer-Action zum fairen Preis

nur
29,95 €
*unveränderte
Preisempfehlung



PC
CD
ROM

MIRAGE

redback

- Teil 5 der Serie
- 3 Stadtgebiete
- 32 Wurf-, Nahkampf- und Schusswaffen
- Zweispieler-Modus
- Über 130 Missionen
- 190 Fahrzeuge

Leck mich doch!

»Schlechte Zähne braucht man nicht zu verstecken.«

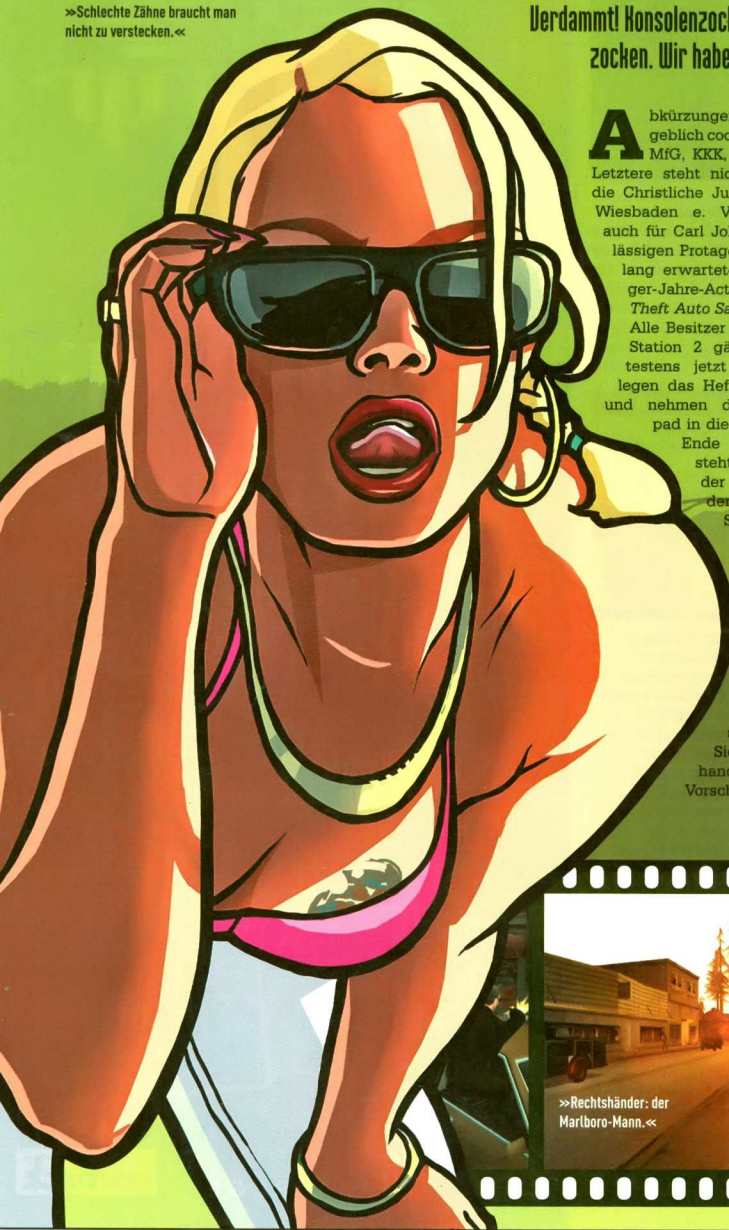
Verdammt! Konsolenzocker dürfen schon jetzt **GTA SAN ANDREAS** zocken. Wir haben für Sie über den Tellerrand geschaut.

Abkürzungen sollen angeblich cool sein. SPD, MfG, KKK, BP, KP, C.J. Letztere steht nicht nur für die Christliche Jungenschaft Wiesbaden e. V., sondern auch für Carl Johnson, den lässigen Protagonisten der lang erwarteten Neunziger-Jahre-Action *Grand Theft Auto San Andreas*. Alle Besitzer einer PlayStation 2 gähnen spätestens jetzt spöttisch, legen das Heft zur Seite und nehmen das Gamepad in die Hand. Seit Ende Oktober steht nämlich der fünfte Teil der Gangster-Saga in den **L ä d e n** dieses Landes. Sind Sie also wirklich ein armes Schwein ohne Konsole, dürfen Sie sich anhand unserer Vorschau auf die

im kommenden Jahr erscheinende, schickere PC-Version freuen. Cool, oder?

EIN MANN SIEHT SCHWARZ

Carl, also CJ (für Leser der Konkurrenz: „Ssi-Dschej“), ist jung, schwarz und hockt richtig in der Klemme. Nicht nur, dass irgendwelche Blödmänner seine Mama erledigt haben. Korrupte Bullen hängen ihm zu allem Überfluss noch einen Mord an. Schöner Schlammassel! Aber zum Glück hat der Kerl seine Homies in Los Santos, einer verkommenen Gegend in der Großstadt San Andreas. Eigentlich hat er seine Helmat verlassen, um der täglichen Gewalt und den vielen Drogendealern zu entkommen. „Was zur Hölle sind Homies?“, fragen sich nun alle Leser über 20. Homie ist die Abkürzung für Homeboy, also für Kumpels aus der Nachbarschaft. Und da es der schwarzen US-Bevölkerung in den Slums richtig scheiße geht, gibt es massig Kollegen, die CJ unter die Arme greifen. Und das ist in solch einer ungemütlichen Gegend (im Jargon: Hood) wie Los Santos bitter nötig, da an jeder Ecke



»Rechtshänder: der Marlboro-Mann.«



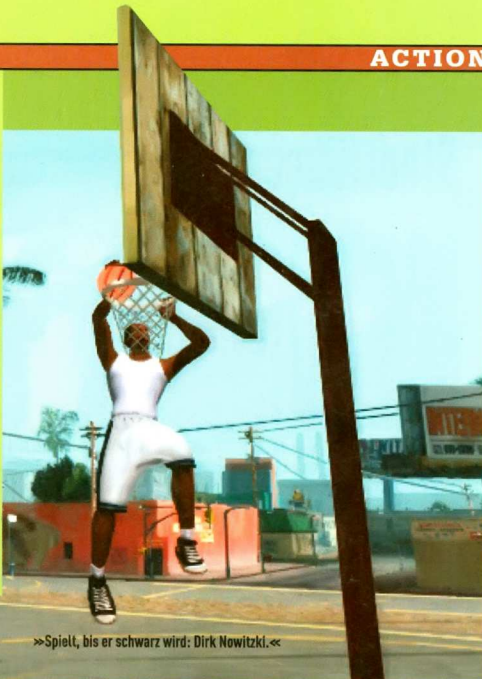
»Ich mach dich kalt, sagte der Pizzabote.«

Freier Eintritt?

Grand Theft Auto war schon immer aufgrund seiner heftigen Thematik umstritten und für den heimischen Markt entschärft worden. In der deutschen PS2-Fassung von *San Andreas* gibt es Einschränkungen im Spielprinzip. So hinterlassen virtuell getötete Drogendealer und Prostituierte keine Geldbündel. Finden Sie also gefälligst andere Einnahmequellen! Am Boden liegende Zivilisten dürfen nicht getreten oder geschlagen werden. Ob dies bei der deutschen PC-Version ebenfalls der Fall sein wird, bleibt abzuwarten.



»Polnische Neuverfilmung: Kick it like Beckham.«



»Spielt, bis er schwarz wird: Dirk Nowitzki.«

Gangster-Banden mit Fäusten und Bleispritzen ihre Fehden austragen.

RESPEKTIERE MEINE AUTORITÄT!

Sie wollen also den Tod der Mutter rächen. Dies geht aber nicht ohne ein schickes Gangster-Outfit. Sie sollten schleunigst den nächsten Klamottenladen aufsuchen. Die neuesten Turnschuhe, Shirts, Hosen und Accessoires darf der moderne Kriminelle von heute käuflich erwerben. Vorausgesetzt, die Kohle stimmt. Und da die Bullerei dem armen CJ die ganze Knete aus der Tasche gezogen hat, sucht er sich wohl oder übel einen

Job. So kurven Sie beispielsweise als Kurier oder Pizzabote durch die Gegend und machen ordentlich Moneten. Welcher Beschäftigung Sie in der deutschen *San Andreas*-Version nicht nachgehen dürfen, lesen Sie im Kasten „Freier Eintritt“. Sind Sie flüssig, sollten Sie auch dem Friseur einen Besuch abstatten. Ob riesiger Afro, schnittige Kurzhaarfrisur oder Barthaarvariationen – der Figaro besorgt's Ihnen. Sehen Sie besonders fesch aus, ernten Sie Ehrfurcht bei den Leuten auf der Straße. Wollen Sie noch mehr Respekt, dann tätowieren Sie sich doch einfach „Geiler

Hengst“ oder „Lukasz Ciszewski“ auf den Rücken.

FETT WEGI

Nicht nur CJs Kleidung, sondern auch sein Korpus liegt in Ihren Händen. Wenn er sogar für die kürzesten Strecken seinen Arsch in ein Auto quetscht und mehrmals am Tag Fastfood in sich hineinstopft, ist es kein Wunder, wenn sein Gangster-Hintern immer größer und unförmiger wird. Genau wie Kollege Hesse hat er dann einen Besuch im Fitness- oder Kampfsportstudio nötig. Dort trainiert sich CJ am Laufband, mit Hanteln, auf der Drückbank oder im

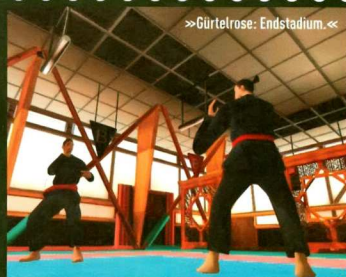
Ring unnötige Pfunde ab und verbessert seine Ausdauer. Und die ist äußerst wichtig. Wer will einen Gangster sehen, der nach 'nem 15-Meter-Sprint zusammenbricht und ein Sauerstoffzelt benötigt?

WILLKENSPIELCHEN

Erstmals in einem GTA-Titel kann der Hauptcharakter seine Fähigkeiten schulen und verbessern. Das heißt für Sie: Je mehr Sie rumballern, desto genauer zielt und trifft CJ. Während anfangs die Schüsse der Kalashnikov noch oft gen Himmel fliegen, kann unser Held nach einigen Schießereien seine Feinde elegant aus



»Total scheiße: Rückspiegel am Frontspoiler.«



»Gürtelrose: Endstadium.«

»Al-Qaida heruntergekommen: Angriff auf die Zwillingssäume.«



Stadtführer

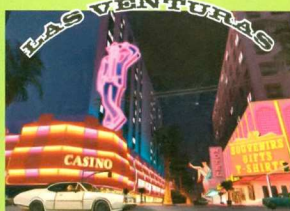
Gleich drei große Stadtgebiete stehen Ihnen in San Andreas zur Verfügung. Die erinnern uns irgendwie an kalifornische Metropolen. Arnie, wir kommen!



... erinnert stark an San Francisco und bietet steile Straßen, eine riesige rote Brücke und altmodische Straßenbahnen.



... erinnert stark an Los Angeles und bietet gnadenlose Bandenkriege, verdreckte Slums und Armut in der Bevölkerung. Welch ein Paradies!



... erinnert stark an Las Vegas und bietet riesige Leuchtreklamen, schicke Sportwagen und Casinos für Spielsüchtige.



»Die brutale Fahrrad-Gang „Todespedale“ stellt ein Taxi.«



»Beliebt: Dachgeschoss.«

der Hüfte aufs Korn nehmen. Das schaut beim Radfahren nicht anders aus. Ebenfalls neu in der dreidimensionalen GTA-Welt von *San Andreas* dürfen Sie sich nämlich auf ein BMX, Mountainbike oder Lowrider-Fahrrad schwingen und in der Hood rumgurken. Je schneller Sie auf die Pedal-Taste hauen, desto schneller beschleunigt Carl – simpel und äußerst Spaßig. Schonen Sie ab und an die digitale Umwelt und klauen mal ausnahmsweise nicht unschuldigen Bürgern die Autos, werden Sie immer geschickter auf zwei Rädern. Auch Stunt-Tricks sind mit Erfahrung möglich. Erfahrungspunkte sammeln Sie auch mit Flugzeugen und Motorrädern. Es gibt also viel zu tun. Ist Ihnen das Ganze zu stressig, werfen Sie ein paar Körbe auf dem örtlichen Basketballplatz. Oder Sie schießen ein paar Fotos mit Ihrer Kamera. Oder Sie gehen in den nächsten Club. Oder Sie machen einen Pilotenschein. Oder ...

ABGEFAHREN!

In *San Andreas* und Umgebung warten sage und schreibe 190 Fahrzeuge darauf, von Ihnen geknackt zu werden. Knapp 130 davon sind Karren, die Sie ganz nach Belieben im Stil von *Need for Speed Underground* mit Spoilern, Felgen und anderem Prolo-Kram aufmotzen. Dass Sie damit besser bei den Tussis ankommen, versteht sich von selbst. Je dicker die Karre, desto gefüllter Ihre Respekt-Leiste. Also kaufen oder klauen Sie sich gefälligst 'nen geilen Schlitten!

WILL AUF DIE BAHNEN!

Wie schon in den Vorgängern, droht Ihnen in den Wagen Szenario-typische Mucke entgegen. Waren es bei *Vice City* nervige 80er-Jahre Pop-Titel, kommen diesmal dicke Hip-Hop-Beats von 2Pac (*I don't give a Fuck*), Dr. Dre (*Nuthin' but a G Thang*) und Cypress Hill (*How I could just kill a Man*) aus dem Radio. Natürlich werden auch Normal-



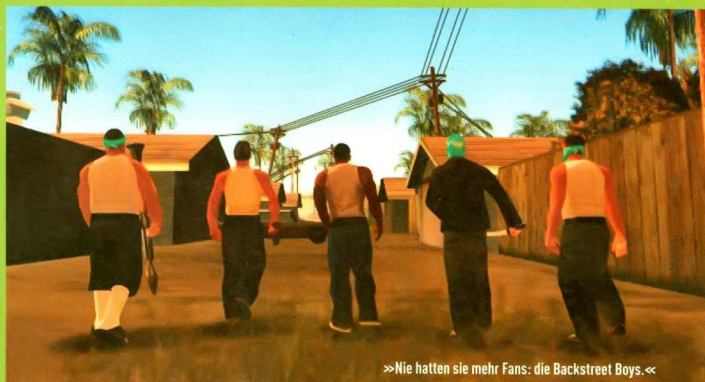
»Ich wollte den Tatort sehen und nicht Tarot, du Depp.«



»Bei Ökos unbeliebt: genmanipulierter Spargel.«



»Das eitle Motorrad wollte auch unten rum braun werden.«



»Nie hatten sie mehr Fans: die Backstreet Boys.«

sterbliche und Rap-Hasser bei den zehn facettenreichen Radiosendern bedient. Kollege Ahmet Iscitürk freut sich über James Brown (*The Payback*, *Funky President*), während Ralph Wollner bei Ozzy Osbourne (*Hellraiser*) und Andreas Bertits bei Kiss (*Strutter*) abgehen. Für jeden Geschmack ist etwas dabei.

Nur nicht für Redaktionstöhnchen Marc Brehme. Der hört nämlich nur die stressende Avril Lavigne. Oder war es doch Britney Spears?

PORTIERUNGSÄNGSTE

Alle Bilder, die Sie auf diesen Seiten bestaunen dürfen, stammen logischerweise von der PlayStation 2. Material

zur PC-Umsetzung gibt es noch nicht. Erwartungsge-
mäß bringt uns der kommen-
de Sommer eine gelungene
GTA-Portierung mit höheren
Auflösungen und ohne nervige
Ruckler. Die sind nämlich
der einzige Kritikpunkt an
der ansonsten hammermäßigen
PS2-Version.

LUKASZ CISZEWSKI

GTA SAN ANDREAS

GENRE: Action
ENTWICKLER: Rockstar North/Take 2
FERTIG ZU: 70%
ERSCHEINT: vorauss. Sommer 2005
VERGLEICHBAR: GTA Vice City
INTERNET: www.gtasanandreas.com

KOMMENTAR

LUKASZ
CISZEWSKI



Beim heiligen Andreas! Der neueste GTA-Sprössling bringt die Kacke zum Dampfen. Es ist eines der umfangreichsten Spiele, das die Menschheit je erblickt hat. Dass man nebenbei im Steinbruch arbeiten, Stock-Car-Rennen bestreiten oder im Kasino Roulette spielen kann, sieht man in einem Action-Titel nicht alle Tage. Aber auch die Hintergrundgeschichte kommt lässig rüber und bietet wochenlange Unterhaltung. Wir PC-Besitzer haben natürlich die Arschkarte, weil wir – wie schon bei GTA 3 und Vice City – noch rund ein halbes Jahr auf die Umsetzung warten müssen. Blödi! Ich muss aber jetzt schnell weg. Meine PS2-Homies warten schon ...

COMPLETE CONTROL



NO STRINGS
ATTACHED



CYBORG EVO WIRELESS



CYBORG EVO
FORCE FEEDBACK*
*COMING SOON



CYBORG EVO

SAITEK EMPFIEHLT

ELITE
STARBUDDY
WWW.PEPPERGAMES.DE

Saitek
www.saitek.de

>>Macht Platz: Patrone.<<

Dschungelprüfung

In BOILING POINT dürfen Sie ballern, fahren, fliegen, jagen, saufen, sammeln, schwimmen ...

13/360

Der Begriff „Siedepunkt“ ist uns Redakteuren ein geläufiger Begriff. Verpassen wir die Abgabetermine für unsere Artikel und liefern diese ein paar Stunden zu spät beim Chef ab, wird dessen Siedepunkt auf Anhieb sichtbar. Das Blut rauscht ihm in den Kopf, die Gesichtsmuskeln formen eine faltig-unsympathische Fratze und es folgt ein Anschiss der Marke „Seid ihr unfähigen Hackfressen zu nix zu gebrauchen?“. Während wir uns mit diesem Schicksal arrangiert haben, findet sich der Prota-

gonist in Deep Shadows' Shooter *Boiling Point* nicht damit ab, dass ein skrupelloser Gangster-Boss seine Tochter entführt hat. So beginnt ein Zug nicht durch die Gemeinde, aber gegen das organisierte Verbrechen und die stets präsente Militärregierung in einem fiktiven, süd-amerikanischen Land. Klingt ausgelagert, bringt aber frische Ideen auf den Monitor.

DIE MISCHUNG MACHT'S

Bereits nach wenigen Spielminuten fällt auf, dass es sich bei *Boiling Point* um eine Mi-

schung aus drei grandiosen Action-Titeln handelt: Sie bestaunen die enorme Bewegungsfreiheit à la *Grand Theft Auto*, eine *Far Cry*-Atmosphäre und ein Inventarsystem im *Deus Ex*-Look. In der Spielwelt gibt es dermaßen viel zu gucken und zu entdecken, dass Sie anfangs nicht wissen, womit Sie beginnen sollen. Vielleicht gehen Sie einfach in die nächste Kneipe und trinken einen über den Durst. Danach torkeln Sie sturzbesoffen wie George W. Bush in seiner Jugendzeit durch die Straßen und verziehen sich in die Wälder. Doch im Gegensatz zum 43. Präsidenten der Verblendeten ... äh, Vereinigten Staaten von Amerika jagen Sie keine Terroristen, sondern Dschungelbewohner wie Schlangen, Panther oder Piranhas. Diese bringen dann auf dem Markt ordentlich Moneten, womit Sie sich beispielsweise eine neue Karre zulegen können. Schnittiger Sportwagen, peinlicher VW-Bus oder lässiger Jeep – der Autohändler bietet jedem auch ein passendes Gefährt. Schließlich kommen Sie im 625 km² großen Spielgebiet zu Fuß nicht weit. Im Frühjahr nächs-

ten Jahres erfahren Sie, ob sich der umfangreiche Titel im hart umkämpften Action-Genre durchsetzen kann.

LUKASZ CISZEWSKI

BOILING POINT

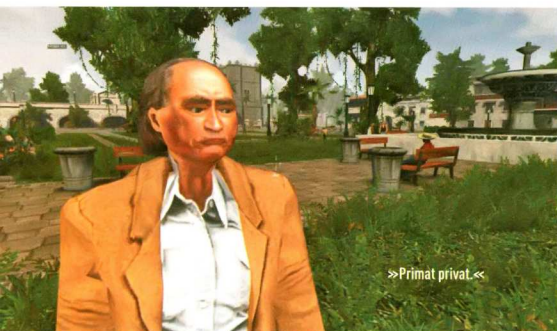
GENRE: Ego-Shooter
ENTWICKLER: Deep Shadows/Atari
FERTIG ZU: 80%
ERSCHEINT: März 2005
VERGLEICHBAR: Far Cry, Deus Ex
INTERNET: www.deep-shadows.com

KOMMENTAR

LUKASZ CISZEWSKI



Wow! Das Ding ist ja größer als der Hintern von Jennifer Lopez. Was wir bisher zu Gesicht bekamen, ist auf jeden Fall eindrucksvoll. Die spielerische Vielfalt in *Boiling Point* reicht von Luftschlachten gegen Regierungshubschrauber über Dschungelkämpfe gegen Rebellen bis hin zu Sauforgien mit anschließenden Arztbesuchen. Klar, eigentlich hat das Teil auch eine Hintergrundgeschichte, doch da wollen wir nicht zu viel verraten. Also begeistern wir uns weiterhin an der unglaublichen Bewegungs- und Interaktionsfreiheit. Wer auf prallen Umfang und massig Action steht, könnte dank *Boiling Point* vielleicht zum glücklichen Menschen werden.



>>Primat privat.<<

Die schnelle Nummer

Zocken Sie das Online-Rollenspiel **NEOCRON 2** und Sie gewinnen eine dicke Alienware-Maschine!

Reaktor und 10tacle Studios beglücken die Zockergemeinde mit *Neocron 2: Beyond Dome of York*, dem neuen Science-Fiction-Online-Kracher. Und jetzt kommt der Hammer: Ab sofort können Sie den Titel 14 Tage ausgiebig testen – und das für lau. Es fallen lediglich die Kosten für Ihren Internetzugang an, aber die werden Sie sich ja wohl noch leisten können. Die Angabe einer Bankverbindung ist nicht erforderlich. Mit unserer Zugangs-Software auf der PC-ACTION-DVD legen Sie sofort los!

Wenn Sie unser unschlagbares Angebot annehmen, haben Sie obendrein auch noch die Möglichkeit, einen absoluten High-End-PC einzusacken.

Abbildung ähnlich



HAUPTPREIS: TOP-PC IM EXKLUSIVEN NEOCRON-2-DESIGN IM WERT VON ÜBER 3.000 EURO

Technische Daten

Alienware Full-Tower-Gehäuse, Intel Pentium 4 Prozessor 550 mit HT-Technologie 3,4 GHz 1 MByte Cache, Intel D925XCV Mainboard, 1 GByte Dual Channel DDR 2 SDRAM mit 533 MHz, ATI Radeon X600 XT PCI Express 128 MByte DDR mit Digital und TV Out, 120 GByte Seagate Barracuda Serial ATA, 2 x DVD-ROM-Laufwerk, Creative Soundblaster Audigy 2 ZS – 7.1, Alienware-Video-Kühlungssystem, Microsoft Multimedia-Key-board, Microsoft IntelliMouse Explorer USB 3.0 und umfangreiche Alienware-Service-Leistungen

2. PREIS 6-MONATS-ABO NEOCRON 2

3. PREIS 3-MONATS-ABO NEOCRON 2

Ihre Zusatzchance:

Wenn Sie uns folgende Frage beantworten, haben Sie die Möglichkeit, eines von zehn weiteren *Neocron 2*-Spielen inklusive einem Frei-Account von einem Monat zu gewinnen:

Wie heißen die Charaktere in *Neocron 2*?

- a) Walker
- b) Sprinter
- c) Runner

Wie Sie Ihre Zusatzchance nutzen, erfahren Sie im Heft auf Seite 20.

So einfach machen Sie mit:

1. Installieren Sie die Zugangs-Software von der Heft-DVD.
2. Ihren ganz persönlichen CD-Key finden Sie auf der Hülle der Heft-DVD – die Zugangsdaten werden Ihnen anschließend per E-Mail zugesandt.
3. Die E-Mail erhält außerdem einen Internet-Link, wo Sie sich für das Gewinnspiel registrieren können.
4. Ihre Aufgabe: Erstellen Sie einen Charakter, spielen Sie *Neocron 2* und bringen Sie Ihre Spielfigur auf Level 15 – oder höher. Sobald Sie das geschafft haben, nehmen Sie automatisch an der Verlosung teil.

Teilnahmebedingungen

Teilnahmebedingungen: Mitmachen dürfen alle Leser von PC ACTION, mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG, Reaktor und 10tacle Studios. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Eine Barauszahlung der Preise ist nicht möglich. Teilnahmechluss ist der 31. Dezember 2004. Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfalle sein Name abgedruckt wird. Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.



»Wir haben alle Ausgänge überprüft, keine Spur von Terroristen. Eventuell sind diese durch die Eingänge verschwunden.«

- Wird als Kampfsimulator für US-Marines eingesetzt
- Mix aus *Raven Shield* und *Full Spectrum Warrior*
- Einige der Spielfiguren existieren im echten Leben
- Über 40 Marines waren an der Entwicklung beteiligt

AUF DVD
VIDEO

Flurbereinigung

In CLOSE COMBAT: FIRST TO FIGHT putzen Sie Gegner so realistisch weg, dass sogar die US-Marines damit trainieren. Boah!

Wenn Hersteller Take 2 zur Vorab-Präsentation eines neuen Titels einlädt, stehen wir sofort Gewehr bei Fuß. Und nicht nur, weil wir hoffen, *GTA San Andreas*-Merchandise-Zeugs abzugreifen. *Close Combat: First to Fight* verspricht ja auch so einiges. Immerhin entwickeln den teambasierten Taktik-Shooter die Destineer Studios, die unter anderem *Halo* für den Mac veröffentlichten und vom Urgestein Peter Tamte gegründet wurden. Der war vorher übrigens ein hohes Tier bei Bungie, den Vätern von *Halo*. Reichlich verwirrend das *Halo*, zugegeben. Dafür

ist das neue Baby schon einfach gestrickt.

ECHTER ALS ECHT?

First to Fight lässt sich am einfachsten so beschreiben: Die Spielmechanik von *Rainbow Six 3: Raven Shield*, der Look von *Full Spectrum Warrior* und ein fetter Schuss *America's Army*-Patriotismus. Bei der Entwicklung waren über 40 US-Marines involviert, damit das Ganze so realitätsnah wie möglich wird. Einige dieser Elite-Soldaten finden sich sogar im Spiel wieder, was unseres Wissens einzigartig ist. Zum ersten Mal spielen echte, lebende

Soldaten in einem Computerspiel mit. Das passt insofern gut, weil die Destineer Studios ja damit werben, *First to Fight* würde vom Militär zu Trainingszwecken eingesetzt. Bedeutet das, dass jetzt sämtliche Bootcamps geschlossen werden? Wir glauben nicht. In der Realität dürften sich die Soldaten mit dem Spiel höchstens die Mittagspause vertreiben.

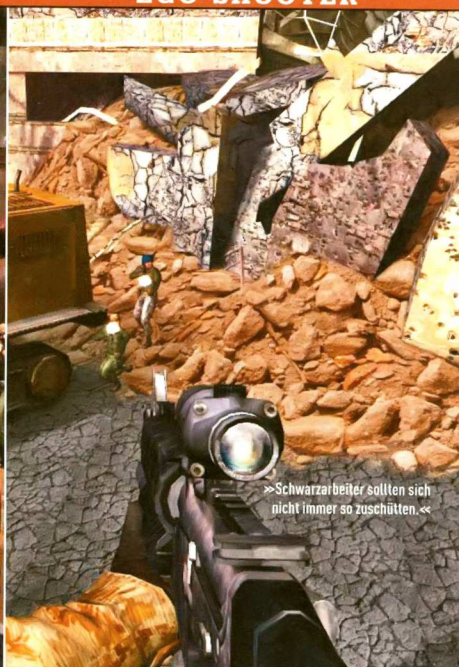
GRUPPENZWANG

Worum geht's? Sie führen ein Vierer-Marine-Team an, das in Beirut gut organisierte Terror-Turbanisten jagt. Dabei wagen Sie sich in zer-

bombte Städte, Gebäude und Einrichtungen, die jede Menge Versteckmöglichkeiten für Feinde bieten. Vorsichtiges Vorgehen ist also absolut lebenswichtig. Eine Art Kompass zeigt die Richtung an, in der sich Ihr nächstes Missionsziel befindet. Auf dem Weg dorthin schalten Sie – äh – weiche Ziele aus und versuchen, selbst am Leben zu bleiben. Bomben-Entschärfungen oder andere Kapielen finden nicht statt. Für so etwas sind US-Marines nämlich nicht zuständig! Da Sie der Squad-Leader sind, benötigen Sie nicht nur einen flinken Abzugsfinger, son-



»Die Brüder des Teppichluders wollen die Ehre ihrer Schwester retten.«



»Schwarzarbeiter sollten sich nicht immer so zuschütten.«



»Beweisfoto entdeckt: O.J. Simpson war nicht allein und benutzte sogar Schusswaffen!«



»Die Soldaten verhalten sich nicht durch die Bank intelligent, sondern durch militärisches Training. Durch die Bank erhalten sie aber Kredite.«

CC: FIRST TO FIGHT

GENRE: Ego-Shooter
ENTWICKLER: Destineer Studios
FERTIG ZU: 85 %
ERSCHEINT: Ende Januar 2005
VERGLEICHBAR: Raven Shield
INTERNET: <http://firsttofight.com>

KOMMENTAR

AHMET ISCITURK



dern auch taktisches Gespür und Führungsqualitäten. Befehle geben Sie Ihren Kameraden per Tastendruck. Dabei erscheint dann ein ringförmiges Menü auf dem Bildschirm, das sich der Situation anpasst. Das erinnert frapierend an Ubisofts *Raven Shield* und funktioniert genauso unkompliziert.

SENSATIONEN NONSTOP!

Angeblieh ist *First to Fight* der erste Shooter, in den der „menschliche Wille“ integriert wurde. Der menschliche Wille sei sogar Ihre stärkste Waffe, steht auf der offiziellen Webseite. Desti-

neer behauptet weiterhin, dass sich kein Kriegsspiel als realistisch bezeichnen darf, so lange nicht die menschliche Psyche eine zentrale Rolle auf dem virtuellen Schlachtfeld übernimmt, oder so ähnlich. Beim Probespielen machte sich das so bemerkbar: Manchmal rannten Feinde einfach davon, wenn einer der virtuellen – und natürlich muslimischen – Mitstreiter ins Gras biss, oder Sie hoppelten panisch hin und her. Durch intelligente taktische Manöver wie „Über die Straße laufen und ballern“ oder „Hinter der Mülltonne verstecken und war-

ten“ brachten wir den Feind erfolgreich aus dem Konzept. Tja, doch Klappern gehört zum Handwerk und deshalb sollte man PR-Sprüche nie all zu ernst nehmen. Das verwirrende Sensations-Geschwafel hat das Spiel gar nicht nötig. Halten wir fest: Gegner und Teammitglieder verhalten sich ziemlich intelligent und realistisch, die Waffen fühlen und hören sich so an, wie die ihrer echten Vorbilder, und das Ganze sieht auch mehr als ordentlich aus. Fazit: Hobby-Soldaten mit einem Faible für Realismus dürfen nun begeistert klatschen.

AHMET ISCITURK

Full Spectrum Warrior wurde für das Training von US-Soldaten verwendet und *Close Combat: First to Fight* dient dem Marine Corps jetzt auch als Kampfsimulator. Aber mal im Ernst: Ich spiele seit meiner Kindheit Konsolen-Jump&Runs. Kann ich deswegen weiter springen oder schneller rennen? Nein, ich bin trotzdem ein unbewegliches, fettes Schwein. Davon abgesehen fand ich *Close Combat* unterhaltsam und spannend. Mir gefiel auch *Raven Shield*, das sich sehr ähnlich spielt. Selbst behutsame Vorgeher enttäuscht das Spiel also nicht. Was mich allerdings beschäftigt: Deutet die hohe Zahl angeblich ultra-realistischer Kriegsbildereien, die im Nahen Osten angesiedelt sind, auf ein amerikanisches Trauma hin?

»Gewaltenteilung:
Die Echsekuive greift
hart durch.«

Drachenputzer

Mundgeruch ist ein weit verbreitetes Problem, auch in DRAGONSHARD. Dort bekämpfen Sie den Gestank von Riesenmäulern aber nicht mit Odol med 3.

Nicht nur die Bildunterschriften der PC ACTION sind oft doppeldeutig, auch *Dragonshard* zeigt zwei Gesichter. Strategietypisch verwalten Sie in der Oberwelt Ihre Städte, in bester Rollenspielmanier hacken Sie in der Unterwelt auf Dämonen und andere Unholde ein. Wenden wir uns zunächst der sonnigen Seite des Lebens zu: Sie ziehen eine Ortschaft innerhalb vorgegebener Mauern hoch. Laut Projektleiter Ed Del Castillo (unter anderem Designer von *Command & Con-*

quer und *Battle Realms*) dienen die Begrenzungen als Schutz gegen Feinde und als Ansporn für den Spieler, alles exakt zu planen. Eine geschickte Aufstellung der Gebäude, etwa Schmiede neben Sägewerk, wirkt sich positiv auf Ihre Finanzkraft aus. Einen Technologiebaum gibt es nicht: Bei vergleichbaren Spielen dient der meistens dazu, neue Waffen und Einheiten zu produzieren, doch bei *Dragonshard* steht nicht der Angriff, sondern die Verteidigung im Vordergrund.

ZUR HÖLLE, DÄMON!

Ist Ihnen der Städtebau mit zu viel Gehirnschmalz verbunden? Dann räumen Sie doch unter der Erde auf. Drei Einheitenklassen stehen dafür zur Verfügung. Die Champions sind mächtige und für die dichte Fantasy-Story wichtige Charaktere, die Captains führen das Heer an, Drachen sorgen für mächtig Power. Das gewöhnliche Fußvolk greift nur oberirdisch zur Waffe. Die Kämpfe tragen Sie in Echtzeit aus, hier kommt das aktuelle Regelwerk aus *Dungeons & Dragons* zum Einsatz. Interessante Neuerung: Den gegnerischen Obermütz können Sie gar nicht gezielt ausschalten, der Schaden verteilt sich auf seine gesamte Meute. Das soll Sie daran hindern, die stärksten Feinde zuerst abzumurksen. Schaffen Sie es, einem gigantischen Dämon das Licht auszublenden, laufen Sie um Ihr Leben. Denn wenn der mit einer gewaltigen Explosion verschwindet, zeigt sich die Wirkung der exzellenten Physik-Engine anhand eines gewaltigen Bebens, das in der Nähe befindlichen Einheiten das Licht auspustet. Sogar

Gebäude und Mauern der Oberwelt sind gefährdet. Stürzen diese ein, sind Ihre Kämpfer platter als ein Blondinenwitz. ALEXANDER FRANK

DRAGONSHARD

GENRE: Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER: Liquid Entertainment/Atari
FERTIG ZU: 70%
ERSCHEINT: Frühjahr 2005
VERGLEICHBAR: *Armies of Exigo*, *Dawn of War*
INTERNET: www.atari.de

KOMMENTAR

ALEXANDER FRANK



Ich stehe auf Rollenspielen! Am liebsten schlüpfte ich in die Haut eines weisen und manipulierenden Strategen, der vom Sofa aus seine Frau zum Bierhollen und mehr abrichtet. Deswegen freue ich mich tierisch auf *Dragonshard*, da kann ich meinen feurigen Leidenschaften frönen. Und grandiose Optik genießen, ohne dass ich dafür meine zerbombte Bruchbude schönaußen müsste und wie Kollege Brehme einen dicken Bierbauch bekäme. Ich kann es kaum noch erwarten, fetten Dämonen in den Hintern zu treten oder mithilfe der Spiel-Physik den Mauerfall von 1989 nachzustellen.

»Werden nicht beleidigt,
sondern kompostiert:
Öko-Freaks.«



»Lockenstäbe in bunten Farben sprechen auch homosexuelle Männer an.«



»Gucci schließt einen neuen Kroko-Deal ab.«

»Wenn man Gehacktes drei Wochen liegen lässt, hat man schwerer damit zu kämpfen.«

Säbelwahn-Krieger

Erneut kämpfen Sie sich in **STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2: THE SITH LORDS** mit dem Lichtschwert bis zur Erleuchtung.

Es war einmal vor langer Zeit in einer weit, weit entfernten Galaxis ... Nein, nicht wirklich. Genau genommen war es vor etwa einem Jahr auf Ihrem PC. Wir sprechen von *Knights of the Old Republic*, dem unglaublich erfolgreichen Rollenspiel im *Star Wars*-Universum von Bioware. Nun steht Teil zwei mit dem Untertitel *The Sith Lords* ins Haus.

KRIEG DEN BÜRGERN

Worum geht es? Wir erinnern uns an den ersten Teil. Darth Revan besiegte seinen alten Schüler Darth Malak im Bürgerkrieg der Jedi. Diese Auseinandersetzung hatte zur Folge, das es nun, fünf Jahre später, keine Ritter mehr gibt. Die Republik steht ohne Schutz da, ihr Verfall scheint unausweichlich. Kurz: Die Kacke dampft gewaltig. Selbstverständlich wartet auch diesmal ein strahlender Held darauf, den Karren aus dem Dreck zu ziehen: Sie. Unglaublich, was?

DER LETZTE WIRD DER ERSTE SEIN

Als anscheinend letzter übrig gebliebener Jedi der Galaxis kehren Sie aus dem Exil im

Outer-Rim-Territorium zurück. Auf einem Asteroiden stöbern Sie ein Raumschiff auf, die *Ebon Hawk*. Das aus dem Vorgänger bekannte Gefährt erweist sich gleich als nützlich und kutschiert Sie durch die wesentlich düsterere Galaxis. Denn die bösen Sith sind auf dem Vormarsch. Und die Finsterlinge werden von mehreren Anhängern der dunklen Seite der Macht unterstützt. Als Jedi könnten Sie denen ordentlich Saures geben. Doch da gibt es ein klitzekleines Problem. Sie haben den Kontakt zur Macht verloren. Dumm gelaufen.

KRAFTLOS

Nicht verzagen, im Laufe des Spiels haben Sie viel Zeit, um wieder zu Kräften zu kommen. Unterwegs begegnen Ihnen einige alte Bekannte und Sie finden vielleicht sogar heraus, was aus Darth Revan wurde. Der verkrümelte sich dezent am Ende von Teil 1. Aber zu nächst kümmern Sie sich um eigene Probleme.

ÄNDERUNGSSCHNEIDEREI

Auf den ersten Blick scheint sich nicht wirklich viel geändert zu haben. Grafisch boh-

te der neue Entwickler Obsidian Entertainment die Engine zwar etwas auf, doch Sie erkennen auf den ersten Blick, dass es sich bei diesem Spiel nur um *KotOR* handeln kann. Geht es bei den Kämpfen jedoch aus Eingemachte, fallen die verbesserten Animationen sofort ins Auge. Während die Recken früher vermeintlich an Arthritis und Rheuma litten, verrenken sich die neuen Kämpfer nun wie Schlangennmenschen im Zirkus. Die Gemetzel, die Sie nach wie vor nach Belieben unterbrechen dürfen, gewinnen dadurch an Atmosphäre.

ROLLENTYPISCH

Wie im Vorgänger wählen Sie in *The Sith Lords*, ob Sie auf der hellen oder der dunklen Seite der Macht rumhantieren. Dieses Mal drohen die Entwickler jedoch schwerwiegendere Konsequenzen an, wenn Sie den Bösen mimen. Gut, denn wir stehen auf Bestrafung. Teil 1 war da lahm, spielten sich doch nur einige Dialoge und die Endsequenz anders ab. Am bewährten Spielprinzip des Vorgängers schnitzte man indes nicht herum. Wozu auch? Das war ja eh fantas-

tisch. *Star Wars*-Fans können also getrost frohlocken. Es winkt ein tiefgründiges, aber düsteres Rollenspiel.

ANDREAS BERTITS

KOTOR 2: THE SITH LORDS

GENRE: Rollenspiel
ENTWICKLER: Obsidian/Lucas Arts
FERTIG ZU: 80%
ERSCHEINT: Februar 2005
VERGLEICHBAR: *KotOR*, *NWN*
INTERNET: www.lucasarts.com

KOMMENTAR

DARTH BERTITS



Die Macht ist mit Obsidian Entertainment. Da kreuzt ein neuer Entwickler mit einem Team alter Rollenspielhasen auf und krallt sich gleich den Nachfolger des erfolgreichsten Rollenspiels des letzten Jahres. Kein schlechter Start! Doch aufgrund klangvoller Designerinnen habe ich keine Angst, dass etwas schief gehen könnte. Vor allem mit der finsternen Atmosphäre des Spiels kann ich mich als alter Gothic-Jünger sofort anfreunden. Allerdings hätte ich mir eine sichtbar verbesserte Grafik gewünscht. Das Ganze kommt so etwas Add-on-mäßig rüber. Spannende Abende im Weltraum vermiest das aber nicht.



Blech im Spiel

Es ist bunt, überhaupt kein Schrott und nicht von schlechten Eltern: **SCRAPLAND**. Der kreative Kopf des Spiels hat immerhin auch schon das Leveldesign zu Doom 2, den ersten Quake-Teilen und American McGee's Alice erdacht.

AUF DVD

VIDEO

Der junge Mann im weißen Hemd verlässt den Platz hinter dem Rednerpult und geht zur Bar. „Entschuldige, hast du vielleicht eine Zigarette für mich?“ – „Ich wusste gar nicht, dass du rauchst.“ – „Mache ich normalerweise auch nicht. Nur wenn ich nervös bin.“ Bei dem Glimmstängel-Gelegenheitskonsumenten handelt es sich um American McGee. Der Mittdreißiger stellte uns für Sie in der Lounge 2 des Mathäuser Filmpalasts am Münchner Stachus sein neuestes Spiel vor: *Scrapland*.

BLECHSCHADEN
„Jetzt bekommst du die einmalige Chance, zu sehen, wie wir arbeiten“, verkündet der Anführer der kleinwüchsigen Wachroboterkolonie. „Zuerst umstellen wir das Opfer, damit es nicht fliehen kann. Danach treten wir ihm in den Arsch, bis wir müde werden. Das sieht leicht aus, aber du brauchst viel Übung.“ Wahre Worte, die Ihnen auf Nachfrage sicher jeder halbwegs brutale Türsteher gern mit seiner Faust bestätigt. Zurück bleibt im Fall der Roboter nur ein Haufen Schrott. Schrott,

der nach der Drohung, die fünf Prügelzwerge zurückzuholen, bereitwillig die gewünschte Information ausspuckt. In Ihrer Mission als Roboter D-Tritus ermitteln Sie in der Maschinenwelt *Scrapland* in einer Reihe bizarrer Mordfälle. Da Ihr Blechgeselle nicht an einen bestimmten Körper gebunden ist, dürfen Sie gleich in mehrere Rollen schlüpfen. „Wenn man zu einem Roboter hinläuft und ihn anklickt, übernimmt man sofort seinen Körper“, erklärt McGee. „Oder man geht zu den Terminals der Großen Datenbank, wo man aus 15 Robotertypen auswählen kann. Jeder mit seinen speziellen Fähigkeiten und Kräften.“ Die brauchen Sie auch, um das Komplott zu lösen, und den finalen Bosskampf zu bestehen. Der Clou ist, dass Sie von Anfang an die ganze Welt betreten können. „Bei zu niedrigem Fertigkeitslevel macht es natürlich nicht unbedingt Sinn, das auch auszuüben“, so McGee. Da Sie im Spiel auch Raumschiffe zusammenschrauben, hat Entwickler Enlight daraus gleich noch einen Mehrspieler-Modus gebastelt. In diesem ver-

wenden Sie sogar die Schiffe aus dem Solo-Abenteuer und lassen die Gegner Zielsuchraketen schlucken. Wohl bekomm's.

JOACHIM HESSE

SCRAPLAND

GENRE: Action-Adventure
ENTWICKLER: Enlight/Deep Silver
FERTIG ZU: 80%
ERSCHINT: 31. Januar 2005
VERGLEICHBAR: GTA, Alice
INTERNET: www.scrapland.com

KOMMENTAR

JOACHIM HESSE



So entspannte Entwickler wie American McGee sind ein Segen für die Branche. Keine Starallüren, stattdessen pure Kreativenergie, die in seine Spiele fließt. Die Vorschau-Version von *Scrapland* macht einen enorm guten Eindruck. Die merkwürdigen Roboterfiguren fand ich anfangs allerdings total unsympathisch. Aber da ich mich selbst an Kollegen wie Lucas C. gewöhnen konnte, stellte auch diese Hürde letztlich kein Problem dar. Jetzt drücke ich dem Spiel die Daumen, dass Deep Silver den Wortwitz in die überarbeitete deutsche Version rettet. Aber Witzigkeit kennt ja bekanntlich keine Grenzen. Hoffentlich.



A NEW DIMENSION OF SILENCE

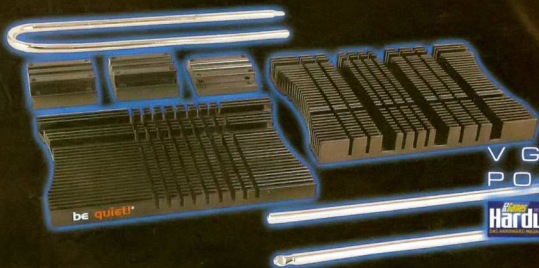
POWERSUPPLY
BLACKLINE



HEFT 15 (AUSGABE 7/04)
BESTE BEWERTUNG IM TEST



LOUD-LESS



VGA COOLER
POLAR FREEZER



HEFT 7/04:
TESTNOTE 1.78

POWERFUL



CASE FAN
SILENT WINGS



HEFT 9/04:
PR-LEISTG: SEHR GUT



SMOOTH

be quiet![®]

PC PRODUCTS

WWW.BE-QUIET.DE



ONLINE-GAME MMORPG MEETS EGO-SHOOTER

PACKEN SIE IHRE KOFFER!
MACHEN SIE IHR GLÜCK IN EINER WELT VOLL

SEX, GUNS &

**WERDEN SIE BÜRGER IN EINER DER
LETZTEN METROPOLN DIESER ERDE.**

ERLEBEN SIE NOCH HEUTE:



EGO-SHOOTER-ACTION – KÄMPFEN SIE MIT 60 WAFFEN UM RUHM, GELD UND DAS ÜBERLEBEN



DOME OF YORK – DIE ZERSTÖRTE STADT, IN DER ZUHÄLTER UND DROGENHÄNDLER DAS SAGEN HABEN



APPARTMENT – RICHTEN SIE SICH IHRE WOHNUNG EIN, WIE ES IHNEN GEFÄLLT. ÜBER 100 ITEMS!

HACKNET – DER CYBERSPACE VOLL TÖDLICHER FIREWALLS

FAHRZEUGE – JEDE MENGE VEHIKEL, VOM HOVERBIKE BIS ZUM ANGRIFFS-PANZER

KOMMUNIKATION – LERNEN SIE IM SPIEL ÜBER CHAT, MAIL UND FOREN VERBÜNDETE KENNEN

ROCK'N'ROLL!

BESORGEN SIE SICH EINEN JOB. EIN APPARTMENT. UND EINE ZUVERLÄSSIGE WAFFE. NICHTS STEHT IHRER KARRIERE MEHR IM WEG.

Ob Sie Ihr Brot als Straßen-Samurai verdienen oder sich für eine Konzernlaufbahn entscheiden, alle Möglichkeiten stehen offen. Tausende Spieler freuen sich darauf, in diesem MMORPG Ihre Bekanntschaft zu machen. Oder Ihnen eine Kugel durch den Kopf zu jagen. Machen Sie was aus Ihrem Shooter-Leben!

**AB NOVEMBER
ERHÄLTLICH!**

**ERSTMALS ECHTE FIRST PERSON-SHOOTER-
ACTION IN EINEM MMORPG!**

PC CD-ROM



neocron 2
BEYOND DOME OF YORK

VERSION IM HANDEL ENTHÄLT:

- 1 VOLLEN MONAT GRATIS
- UMFANGREICHES HANDBUCH
- ENTFALL DER ANMELDEGEBÜHR

„SUCHTGEFAHR!“ PC ACTION 11/04

„BEEINDRUCKEND UND BEÄNGSTIGEND IN SZENE
GESETZT.“ COMPUTER BILD SPIELE 09/04

WWW.NEOCRON.COM



REAKTOR.COM
BUILDING BETTER WORLDS
A DIVISION OF VULCAN PUBLISHING AG

TEKKTONIC
THE VIRTUAL WORLDS ENGINE

10T
10TACLE STUDIOS AG

TEST



Es geht bergauf!

Endlich ist **SÖLDNER: SECRET WARS** so spielbar wie wir es uns von Anfang an für Sie gewünscht hätten.

Mehrspieler-Shooter | Jowood bat uns um unsere Meinung. In einem eintägigen Dauertest sahen wir lange vor dem Rest der Welt die neueste *Söldner*-Version. Viele Kritikpunkte haben die Entwickler ausgemerzt. So klappt der Commander-Modus jetzt einwandfrei, es läuft stabil und es gibt je drei neue Karten, Waffen, Fahrzeuge. Das alles erscheint als Patch und zusätzlich für Neueinsteiger unter dem Titel *Söldner: Reloaded* für rund 36 Euro im Handel. Angestrebter Termin war der 15. November.

JOACHIM HESSE

Info: www.secretwars.net

Das ist der Renner!

Taritarä, der Patch ist da! Das Warten auf Version 1.3 von **FAR CRY** entwickelte sich fast zur unendlichen Geschichte.

Ego-Shooter | Im Juli zog Crytek den Patch auf Version 1.2 überraschend nach nur einem Tag aus dem Verkehr. Der Grund: Es traten unerwartet neue Probleme auf. Nun schieben die Coburger endlich eine verbesserte Version für ihren Ausnahme-Shooter nach. Schnellspeichern gehört nun zu den Grundfunktionen. Außerdem sprintet Ihre Spielfigur schneller und länger, schießt genauer im Stand und den Schaden, den Fahrzeuge im Mehrspieler-Modus nehmen können, stimmen die Entwickler besser auf die eingesetzten Waffen ab. Das alles, in satte 74 MByte verpackt, finden Sie auf unserer DVD.

JOACHIM HESSE

Info: www.farcry.de

BESSERWISSEN

JOACHIM HESSE ÜBER VIRTUELLE HANDBÜCHER



>>Türkische Cover-Version von Petry: Hülle, Hülle, Hülle!<<

Verschwindibus

In der Regel haben Spiele eines gemeinsam: Ihre physikalische Hülle besteht aus Schachtel, Anleitung und Datenträger. Das war schon zu Zeiten so, als Hersteller ihre Spiele noch in verschiedenen großen Schuhkartons und wackeligen 5¼-Zoll-Disketten auslieferten, und das ist auch heute im Zeitalter der DVD-Hülle noch so. Immer? Von wegen! Wer die Packung der Minispiel-Sammlung *Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude* öffnet, findet – statt eines Handbuchs – lediglich einen Werbezettel. Der offeriert ein Kurz-Abo des Männermagazins *FHM*. Das Spielhandbuch befindet sich als Pdf-Datei auf der CD. Vielen Dank! Für 45 Euro erwarte ich mehr Service. Ich finde es erbärmlich, den Käufern zuzumuten, die 27 Seiten selbst auszudrucken oder während des Spiels zum

Acrobat-Reader zu wechseln. Noch schlimmer: *Half-Life 2*. Das können Interessenten über Steam aus dem Internet auf die Festplatte schaufeln. Der Datentransfer kostet allerdings nicht weniger als die verpackte Fachhandelsversion. In meinen Augen überflüssig. Doch auch ich als Käufer der Ladenversion werde schikaniert. Ich muss mich über Internet zwangsweise registrieren. Zu Redaktionsschluss stand noch nicht fest, ob *Half-Life 2*-Spieler gar während des gesamten Spiels eine Internetverbindung benötigen. Grauenhaft! Statt einer Anleitung liegt *Half-Life* natürlich bloß eine „Quick Reference Card“ mit Systemvoraussetzungen bei. Ein Handbuch fehlt. Klar. Auf Anfrage versicherte uns ein Sprecher des Herausgebers der beiden Spiele zumindest, dass die Firma nicht plane, generell keine Anleitungen mehr beizulegen. Immerhin ein Hoffnungsschimmer.

REDAKTIONSSPIEGEL

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie?

Hier beurteilt jeder Redakteur die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.



Christian Bigge	Joachim Hesse	Ralph Wollner	Andreas Bertits	Ahmet Isciturk	Marc Brehme	Lukasz Ciszewski
SPORT-, ONLINE- & ACTIONSPIELE	ACTION- & RENNSPIELE, ADVENTURES	ACTION-, SPORT- & RENNSPIELE	STRATEGIE- & ROLLENSPIELE	ACTION, STRATEGIE- & RENNSPIELE	ADVENTURE & STRATEGIE & WISIMS	MEHRSPIELERSHOOTER & ACTIONSPIELE

THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY

Überraschung! Ja ist denn scho Weihnachten?	Am PC noch schöner als auf der Xbox	Simple, aber geil. So muss ein Actionspiel sein.	Vin Diesel ist auch auf dem PC der King.	Glatzen sind manchmal tatsächlich Helden.	Viiel besser als der mittelpträgliche Film.	Stumpfer Film, geiles Spiel!
---	-------------------------------------	--	--	---	---	------------------------------

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

Alles balla-balla! Aber ganz schön schwer!	Aber jetzt bitte mal was Neues, okay?	Abgedroschen, aber späßig	Wie im TV. Schon wieder ein Dschungelcamp.	Ich bin pompös. Dieses Spiel auch.	Aktiv-Urlaub im Pazifik? Geil!	Cool, aber langsam ausgelangt
--	---------------------------------------	---------------------------	--	------------------------------------	--------------------------------	-------------------------------

DER HERR DER RINGE: SCHLACHT UM MITTELERDE

Tolkien, Jackson und EA sind Götter.	Für so etwas fasse sogar ich Strategie-spiele an.	Strategie ist einfach nicht mein Ding.	Der absolute, ungläubliche Wahnsinn!!!	Herr der Ringe = Strategie = Ahmet kotzt	Ich sag nur: Einfach gigantisch!	Strategie-Heinis haben Spaß dran.
--------------------------------------	---	--	--	--	----------------------------------	-----------------------------------

DIE SIEDLER: DAS ERBE DER KÖNIGE

Siedeln mal anders. Ich find's gut!	Nicht verkeahrt, aber nicht meins	Da habe ich wirklich andere Sorgen. Nein, danke!	Anders, aber trotzdem richtig gut	Aussiedler konnte ich nie leiden!	Weniger Änderungen wären mehr gewesen.	Nett, aber trotzdem nicht mein Ding
-------------------------------------	-----------------------------------	--	-----------------------------------	-----------------------------------	--	-------------------------------------

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2

Besser, größer, proulig, geil!	Mich wundert, dass es nicht NFS 2005 heißt.	Für einen Szenetyp wie mich genau das Richtige	Gab's das nicht letztes Jahr schon mal?	Ziemlich ausufernd - wie Brehmes Arsch	Ich fahr lieber privat einen heißen Reifen.	Ich fand das Erste schon nicht so prall.
--------------------------------	---	--	---	--	---	--

TESTPHILOSOPHIE SO BLICKST DU DURCH!



PC ACTION GOLD
Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.



PC ACTION PREISTIPP
Pflennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem äußerst fairen Kurs.



PC ACTION BETA-TEST
Spiele mit Online- oder Mehrspieler-Schwerpunkt kommen langsam in Schwung, weil anfangs Mitspieler fehlen oder die Server nicht laufen. Wir liefern Ihnen dennoch alle verfügbaren Informationen und ein Tendenzurteil zum Erstverkaufstag.

91 - 100%

HERAUSRAGEND: Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.

81 - 90%

SEHR GUT: Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.

71 - 80%

GUT: Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.

61 - 70%

BEFRIEDIGEND: Na ja, für Fans können auch Zweitfeldgaspiele noch spannend sein.

51 - 60%

AUSREICHEND: Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.

41 - 50%

MANGELHAFT: Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.

≤ 40%

UNGENÜGEND: Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker Essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

REFERENZEN

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall ihr Geld wert:

ACTIONSPIEL		
GTA Vice City	Rockstar Games	04/2003
Mafia	Illusion Softworks	09/2002
Max Payne 2	Remedy	12/2003

ACTION-ADVENTURE		
Baphomets Fluch 3	Revolution Softw.	02/2004
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Ubisoft	05/2004
Thief 3: Deadly Shadows	Ion Storm	07/2004

ACTION-ROLLENSPIEL		
Deus Ex	Ion Storm	08/2000
Diablo 2	Blizzard	07/2000
Sacred	Ascaron	04/2004

ADVENTURE		
Clever & Smart	Alcachofa Soft	12/2004
Runaway	Pendulo Studios	12/2002
The Westerner	Revisonic	05/2004

AUFBAU-STRATEGIE		
Anno 1503	Sunflowers	12/2002
Das achte Weltwunder	Funatics	05/2003
Siedler 5: Das Erbe der Könige	Blue Byte	01/2005

ECHTZEIT-STRATEGIE		
Codename: Panzers	Stormregion	07/2004
Heiß: Schlacht um Mittelmeer	EA Games	01/2005
Warcraft 3: The Frozen Throne	Blizzard	07/2003

EGO-SHOOTER		
Doom 3	id Software	10/2004
Far Cry	Crytek	05/2004
Half-Life 2	Valve	12/2004

FLUGSIMULATION		
Flight Simulator 2004	Microsoft	10/2003
IL-2 Forgotten Battles	Ubisoft	04/2003
Pacific Fighters	Maddox Games	01/2005

MEHRSPIELER-SHOOTER		
Battlefield Vietnam	Digital Illusions	05/2004
Counter-Strike Source	Valve	12/2004
Unreal Tournament 2004	Epic	05/2004

ONLINE-ROLLENSPIEL		
Everquest: Lost Dungeons of Norrath	Verant/Sony Online	01/2004
Final Fantasy 11	Square Softw.	01/2004
Star Wars Galaxies	Sony Online	02/2004

RENNSPIEL		
DTM Race Driver 2	Codemasters	06/2004
GTR	10tacle	12/2004
NFS Underground 2	EA Games	01/2005

ROLLENSPIEL		
Gothic 2: D. Nacht des Raben	Piranha Bytes	10/2003
Star Wars: KOTOR	Lucas Arts	01/2004
The Fall	Silverstyle Ent.	01/2005

RUNDENBASIERENDE STRATEGIE		
Age of Wonders: Shadow Magic	Triumph Studios	10/2003
Rome: Total War	Activision	11/2004
Silent Storm: Sentinels	Jowood	09/2004

SONSTIGE SIMULATIONEN		
Black & White	Lionhead	03/2001
Die Sims 2	Maxis	10/2004
X2 - Die Bedrohung	Egosoft	03/2004

SPORTMANAGER		
Anstoss 2005	Ascaron	01/2005
Fußball Manager 2005	EA Sports	11/2004
Kicker Manager 2004	Deep Silver	08/2004

SPORTSPIEL		
NBA Live 2005	EA Sports	01/2005
NHL 2005	EA Sports	11/2003
Pro Evolution Soccer 4	Konami	01/2005

TAKTIK-SHOOTER		
Conflict: Desert Storm 2	Pivotal Games/SCI	12/2003
Fall Spectrum Warrior	THQ	11/2004
Rainbow Six 3: Raven Shield	Red Storm	11/2003

WIRTSCHAFTSSIMULATION		
Die Gilde	Jowood	04/2002
Port Royale 2	Ascaron	06/2004
Railroad Tycoon 3	Pop Top Software	01/2004

»Bei der Weltmeisterschaft im Furze entzünden lag Skinhead O'Connor weit vorn.«

»Ball der Ossis mit abgeschlossener Berufsausbildung. Beide Mitglieder konnten erscheinen.«

- Filmlizenz
- Produziert von Vin Diesel
- Mixt verschiedene Genres
- Rund elf Stunden Spielzeit
- Mit den Stimmen von Vin Diesel, Ron Pearlman, Xzibit
- Umfangreicher als die Konsolen-Fassung
- Keine Jugendfreigabe



Tank

Gute Filmumsetzungen?
Es gibt sie doch! Vorhang
auf für CHRONICLES
OF RIDDICK:
ESCAPE FROM
BUTCHER BAY –
DEVELOPERS
CUT!

»Nach einem blutigen Familienstreit wurde Meister Proper in Polizeigewahrsam genommen.«



»Nachdem Blaupunkts Sonnenbrillen (koppten, stieg der Konzern ins Elektronik-Geschäft ein.«

Diesel

Vin Diesel hat den Längsten. Zumindest garantiert den längsten Spielnamen im Portfolio. Der gute Vin ist hier nicht nur Hauptdarsteller seines eigenen Spiels, sondern auch Produzent. Er hat sogar eine eigene Spielefirma namens Tigon gegründet und war maßgeblich am Entwicklungsprozess dieser Perle beteiligt, aber das nur am Rande. Viel interessanter ist die Tatsache, dass es sich bei *The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay* um das bisher beste Actionspiel mit Filmlizenz handelt.

Bay – Developers Cut um das bisher beste Actionspiel mit Filmlizenz handelt.

KNAST TOTAL

Worum es bei diesem Spiel geht, verrät ja schon der Titel. Richard B. Riddick landet im Hochsicherheitsgefängnis Butcher Bay. Niemals gelang einem Insassen die Flucht, doch das will der grimmige Glatzkopf ändern. Bevor er sich tatsächlich von Butcher Bay verabschiedet, dauert es aber eine ganze Weile. *Chronicles of Riddick*



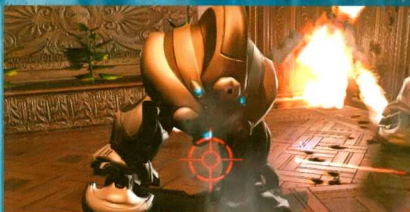
»Pickel sollte man besser mit der Hand ausdrücken.«

So spielt sich *Chronicles of Riddick*

Wie bereits erwähnt, hat Riddick mehr zu tun als die üblichen Ego-Shooter-Helden. Wir verschaffen Ihnen einen Überblick.

BALLERN

Riddick ballert halt gern. Auch wenn er viele andere Fähigkeiten hat, greift er oft zur Knarre. Später steuert er sogar einen Mech und räumt damit richtig fett auf.



SCHLEICHEN

Wer sich von hinten anschleicht, spart Munition und Ärger. Das bringt aber nix, wenn die Opfer dann im Weg rumliegen. Deshalb: Körper verschwinden lassen!



GEFALLEN TUN

Im Knast wäscht eine Hand die andere. Tun Sie jemandem einen Gefallen, bringt Sie das in der Regel weiter. Also immer schön freundlich sein zu Mitgefangenen!



PRÜGELN

Wie in einem Prügelspiel verdreschen Sie selbst fette Gegner am laufenden Band. Dabei sind sogar abwechslungsreiche Schlagkombinationen möglich.



TURNEN

Um bestimmte Stellen zu erreichen, klettert, hangelt und kriecht der sportliche Einzelkämpfer. Dabei wechselt die Kamera in eine stilvolle Außenperspektive.



ZEUGS BEDIENEN

Aufzug rufen, Licht ausknippen, Ventile drehen, Lüftungsschächte öffnen und so weiter. All das macht Riddick auf Wunsch mit Knöpfchen.



1-Euro-Jobs

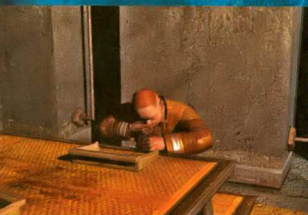
Um aus dem Knast zu kommen, erledigt Riddick viele Aufgaben. Das hat fast Adventure-Charakter. Beispiel gefällig?



Der unbeliebte Bink schuldet Nurse Geld und ist nicht gerade zahlungswillig. Sie sollen etwas Überzeugungsarbeit leisten, ohne offene Gewalt anzuwenden. Wie wäre es mit Gift?



Unauffällig geben Sie eine kleine Menge des Gifts in Binks Mahlzeit. Schließlich sollen Sie den Ärmsten ja nicht töten, sondern ihm nur einen fetten Denkartel verpassen.



Sie beobachten den säumigen Schuldner, Gierig wie immer schlingt er den ekelhaften Schweinefraß herunter. Noch scheint die Welt für ihn in Ordnung zu sein. Nicht mehr lange!



Von starken Krämpfen geschüttelt, sackt Bink in sich zusammen. Auftrag erledigt! Wenig später wird Ihnen der Glaubiger mitteilen, dass die Ratte Bink endlich gezahlt hat.



»Wenn er mal die blöde Brille abnehmen würde, hätte er den Typen vielleicht schon beim Reinkommen bemerkt.«



»Nach dem Serienaus für „Dallas“ wurde Ray Krehbs Fliesenleger.«

ist eigentlich ein Ego-Shooter, doch es steckt mehr dahinter. In einigen Passagen geht das Spiel dank kleinerer Aufgaben locker als Adventure durch und wenn sich Riddick an die Spitze des knasteigenen Fightclubs prügelt, führt das den Begriff Ego-Shooter in diesem Zusammenhang vollends ad absurdum. (Anm. d. Red.: Wow! Iscitürk kennt Fremd Wörter!)

ALLESKÖNNER

Unser sympathischer Hauptdarsteller hat einiges auf dem Kasten. Nachtsicht und automatische Selbstheilung sind nur einige seiner auffälligsten Merkmale. Mit der Aktionstaste lassen sich Schalter betätigen, Türen öffnen, Mithäftlinge und andere Typen anquatschen und sogar Hin-

ernisse erklimmen. So erreichen Sie höher gelegene Areale oder hangeln sich über Abgründe. In diesen Situationen wechselt die Kamera automatisch in eine Art Verfolger-Perspektive, was der Übersicht dient und cool aussieht. Die Ducken-Taste versetzt den Protagonisten in den Schleich-Modus. So bewegt sich Riddick unauffälliger. Im Gegensatz zu *Thief 3* oder *Splinter Cell* gibt es keine Bildschirmanzeige, die den Spieler darüber informiert, ob er gesehen wird oder nicht. Das wurde subtiler gelöst. Befindet sich Riddick etwa im Schutz der Dunkelheit, legt sich ein leichter Blauschleier über das Bild. So wissen Sie immer Bescheid, ohne ständig auf eine kleine Bildschirm-Anzeige zu schielen.

SCHLEICH DICH!

Elegant und leise schalten Sie Gegner von hinten aus, bevor diese ahnen, was los ist. Die Wahl der Waffe hat dabei logischerweise Einfluss auf die Art des Ablebens Ihrer Gegner. Die Körper Ihrer virtuellen Opfer schaffen Sie möglichst unauffällig weg. Das Schöne ist, dass Sie anders als Beamte zu keiner Zeit zur Schleicherei gezwungen werden. Es macht Ihnen das Leben in bestimmten Situationen einfach nur leichter. Die Umgebung in Ihre Aktionen einzubeziehen, lohnt sich ebenfalls. Die schweren Rotorblätter eines Ventilators aus der Befestigung zu schießen oder ahnungslose Wachleute in einen Zerknacker zu schubsen, ist zwar brutal, aber ebenso effektiv wie effektiv.



»Ich habe Sie nicht vergewaltigt, Officer! Ich bin Kobe Bryant und habe so etwas nicht nötig.«



>>Nach Rys Unfall traute sich Siegfried nur noch mit Leibwächtern in den Tigerkäfig.<<



HAU REIN!

Was tun wir Ego-Shooter-Zocker in der Regel, wenn die Munition verballert ist? Genau. Wir springen panisch durch die Gegend, um Tefern zu entgehen und suchen nach Pulver wie Kokssüchtige. Uns Riechie hingegen tritt bewaffnete Schurken mit bloßen Fäusten gegenüber (siehe Extrakasten auf Seite XX). Je nach gedrückter Richtungstaste variieren die Schläge und drückt man Tasten schnell hintereinander, folgt eine Kombination. Blocken kann El Glatzo natürlich auch. Im Knast machen Sie durch Ihre Kampfkunst sogar Kohle, in dem Sie in speziellen Turnieren Insassen verdrängen. Für das verdiente Geld kaufen Sie dann Zeugs wie Stichwaffen, Schlagringe oder Werk-

zeuge, um Lüftungsschächte zu öffnen. So ähnlich soll das ja in manch einem Ami-Knast auch funktionieren.

REDEN IST SILBER

Riddicks Interaktion mit seinem Umfeld beschränkt sich nicht auf Gewaltausübung. Sämtliche Charaktere im Spiel lassen sich ansprechen, mit manchen führen Sie sogar längere Gespräche, deren Verlauf Sie bis zu einem gewissen Grad bestimmen. So informieren Sie sich über Fluchtmöglichkeiten oder nehmen kleine Jobs an. Mal sollen Sie eine Liste mit Verrätern finden, dann wiederum gilt es, jemanden um die Ecke zu bringen. Einige dieser Aufgaben müssen Sie erledigen, um weiterzukommen, andere sind optional. Damit Sie den Über-

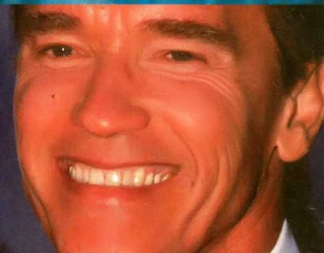
blick nicht verlieren, werden alle Jobs im so genannten Journal gespeichert, welches Sie jederzeit aufrufen können. Viele Riddick-Tests der Xbox-Fassung lassen ja vermuten, dass der Titel von solchen genrefremden Elementen dominiert wird, doch der Hauptbestandteil von Riddicks Flucht besteht immer noch aus handfester Ego-Shooter-Action. Menschliche Wachen, ekelhafte Alienmonster und selbst fette Kampf-Mechs blasen Sie dabei in Stücke. Vor allem im letzten Teil des Spiels steigt der Bleigehalt ins Unermessliche.

VERWIRRSPIEL

Innen steht es meist frei, in bereits besuchte Abschnitte des Riesenknasts zurückzukehren. Das ist vor allem für

Geht das auch im echten Leben?

1. MUSKELN UND GEHIRN HABEN



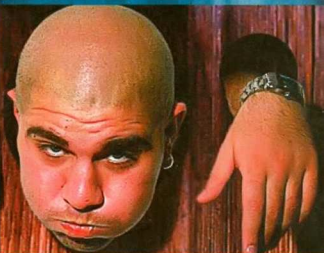
Dicke Muckis und trotzdem was in der Birne? Im echten Leben gibt es so etwas nicht. Bester Beweis ist Arnold Schwarzenegger, der komischerweise Gouverneur von Kalifornien wurde, obwohl er nicht einmal richtig Englisch kann. Deutsch auch nicht.

2. IM DUNKELN SEHEN



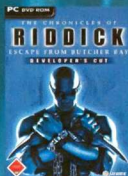
Es geht! Seit das voluminöse Massentiergrab Marc Brehma direkt vor der einzigen Lichtquelle im Raum sitzt, leben und arbeiten seine Kollegen in totaler Dunkelheit. Auch wenn es biologisch unmöglich ist: Ihre Augen haben sich der Finsternis angepasst.

3. DER GEFANGENSCHAFT ENTFLEHEN



Das funktioniert, aber die Freiheit währt nie lange. Der Knoblauchwurst Ahmet Isitürk gelang nach rund zwei Jahren die Flucht aus der PCA-Gefangenschaft. Nach wenigen Monaten wurde er jedoch gestellt und sitzt nun wieder ein.

Im falschen Film?



THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY

Was viele nicht wissen: Das Spiel ist zeitlich vor den drei Filmen angesiedelt. Hier sehen Sie sogar, wie Riddick zu seinem Markenzeichen, der Glubschaugen-Sonnenbrille, kommt. Der Gute landet im ausgerechneten Supergefangnis Butcher Bay und möchte sich natürlich nur flüchtig mit dem Laden bekannt machen.



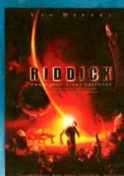
PITCH BLACK: PLANET DER FINSTERNIS

In Pitch Black wird der geheimnisvolle Charakter Riddick erstmals in einem Film vorgestellt. Ein Gefangenentransport stürzt auf einem Wüstenplaneten ab, der todgeweihte Riddick macht sich aus dem Staub und bald stellen alle Schiffbrüchigen fest, dass der Planet vor blutrünstigen Monstern nur so wimmelt.



RIDDICK: KRIEGER DER FINSTERNIS

Was erlebte Riddick in den fünf Jahren zwischen Pitch Black und Chroniken eines Kriegers? Dieses Mysterium klärt das explosive Animations-Abenteuer Krieger der Finsternis. Es gibt eben auch was anderes als Schweinchen Fick & Reinstücke Fuchs, wenn man Zeichentrickfilme für Erwachsene sehen will.



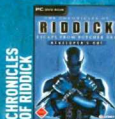
RIDDICK: CHRONIKEN EINES KRIEGERS

Fünf Jahre nach Pitch Black geht es in diesem Spektakel weiter. Weltraum-Kahlmann Riddick macht Gegner im Dutzend platt, hat immer noch coole Sprüche auf Lager und wird zum Retter des Universums. So sehen Männerfilme aus! Am 2. Dezember erscheint das fulminante Science-Fiction-Spektakel übrigens auf Video und DVD.

Da blickt ja keiner mehr durch! Gleich drei Filme und ein Spiel widmeten sich dem rabiatischen Kahlmann Riddick. Wir erklären die Zusammenhänge.

THE CHRONIKLES OF RIDDICK

VERGLEICH



ATMOSPHERE

90%

Die Knast-Atmosphäre kommt gut und dank der Sprecher fällt man sich wie im Film.

95%

Beklemmender sind nur wenige Titel. Flackernde Lichter + stöhnende Zombies = Herzstrecke!

86%

Der düsteren Zukunftsvision gelingt es, den Spieler nach wenigen Minuten zu packen.

GRAFIK

88%

Grafisch ist Riddick äußerst spektakulär. Lediglich die Umgebung wirkt stellenweise trist.

94%

Das schönste PC Spiel neben Half-Life 2. Nur allernachste Detail-Fülle ist absolut erstklassig.

75%

Recht optisch keine Bäume aus und hat trotzdem ziemlich hohe Hardware-Anforderungen.



STEUERUNG

89%

Die Xbox-Steuerung setzte man gut für den PC um. Selbst Prügeln funktionieren per Tastatur.

92%

Bietet weniger Aktionen und steuert sich daher einfacher. Gut gelöst ist die Mauseinstellung.

88%

Manch einer bemängelt die doppelte Waffenwahl, insgesamt ist die Steuerung aber gelungen.

SPIELSPASS

87%

Kleine Macken, Ladepausen und fehlende Auto-Map verhindern eine höhere Wertung.

89%

Innovationsarm und ohne Schnörkel. Hier wird fast nur geballert, dafür aber richtig.

85%

Erreicht die Brillanz des kultigen Vorgängers nicht. Dafür reicht die enorme Handlungstiefe.

40% 20% 20%

85% 11%

65% 20% 15%

SPIELEMENTE: Ballern, Schleichen, BLAD-Story

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Maus kabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER

PC-ACTION-ABONNENT

ZOCKER-WEIBCHEN

DURCH-SCHNITT-SPIELER

LÖSUNGS-BUCH-KAUFR

GEGEN-FRAUEN-VERLIERER

NUR-MOORHUHN-SPIELER



>>Fettsucht: Die Wildecker Herzbuhen können sich nur noch in speziellen Stütz-Vorrichtungen bewegen.<<

Entdecker schön, die sämtliche Bonus-Kippenschachteln suchen und finden möchten. Jedes entdeckte Zigarettenpäckchen schaltet nämlich Extras wie Fotos, Making-of-Videos und sogar Bonuslevels frei. Im Spielverlauf verwirrt diese „Bewegungsfreiheit“ in Verbindung mit Alternativ-Routen und der suboptimalen Karte aber. Eine Auto-Map fehlt, dabei hätte die den Spielern Ärger erspart. Die Ladepausen zwischen den Abschnitten sind nicht gerade kurz, was unsere Laune an einigen Stellen fast so vermehrte wie George Dabbeljushs Wiederwahl.

GUT STRUKTURIERT

Technisch stellt die PC-Version das Xbox-Pendant kom-



>>Nach der Maniküre war Wolverine harmlos.<<

512 MB RAM

	Geforce2 MX	Geforce3 TI-200	Geforce FX 5200	Geforce4 TI-4200	Geforce FX 5700	Radeon 9400 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								

1.200 MHz 256 MByte RAM
Geforce FX 5700 Ultra

1.400 MHz 512 MByte RAM
Radeon 9700 Pro

2.000 MHz 512 MByte RAM
Radeon 9800 Pro

1.024 MB RAM

	Geforce2 MX	Geforce3 TI-200	Geforce FX 5200	Geforce4 TI-4200	Geforce FX 5700	Radeon 9400 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								

LEISTUNGSMERKMALE

Plastische Oberflächen, aufwendige Lichteffekte und realistische Schatten fordern ihren Tribut: Unsere Testversion läuft erst mit einer Radeon 9800 Pro flüssig. Die Radeon 9600 XT oder Nvidias Geforce FX 5700 Ultra sind mit der höchsten Detailstufe bereits überfordert, eine FX 5200 Ultra liefert selbst bei niedrigsten Details kein flüssiges Ergebnis. Bei der CPU ist der Shooter dagegen anspruchsvoll.

PRO & CONTRA

- + Realistisch wirkende Spielfiguren
- + Hervorragende Sprachausgabe
- + Verlässt eingetretene Pfade
- + Hervorragender Soundtrack
- + Plastisch wirkende Optik
- + Tolles Bonusmaterial
- + Sehr gute Steuerung
- + Spitzenmäßige Atmosphäre
- + Spannende Story
- Häufige Ladepausen
- Kein Mehrspieler-Modus
- Keine Auto-Map
- Nur englische Sprachausgabe

Handarbeit ist tödlich

Während Sie in normalen Ego-Shootern ohne Waffe meist aufgeschmissen sind, ist Riddick sogar mit bloßen Händen tödlich.



Entdeckt Sie eine Wache, während Sie unbewaffnet sind, ist nicht alles verloren. Rücken Sie dem Burschen auf die Pelle! Im Nahkampf wird dieser versuchen, mit dem Gewehrkolben zuzuschlagen, was Sie natürlich ausnutzen.



Drücken Sie im richtigen Augenblick die Konter-Taste, leistet Riddick aktive Starbhilfe. Blitzschnell dreht er den Lauf der Waffe in Richtung der gegnerischen Birne. Diese Technik perfektionieren Sie möglichst schnell.



Bumm! Mit einem lauten Knall verabschiedet sich Ihr Kontrahent und geht frühzeitig in Rente. Praktisch: Konter-Angriffe funktionieren auch, wenn der Gegner keine Schusswaffe trägt. Bei Bleispritzen wirkt es am spektakulärsten.

plett in den Schatten. Die mit Normal Mapping versehenen Objekte schauen einfach besser aus. Selbst feinste Strukturen wie Korrosionsspuren auf Steinwänden wirken scharf. Die detaillierten Gesichter der Charaktere gehören zum Besten, was der Markt momentan hergibt und rangieren nur knapp unter *Half-Life 2*-Niveau. Dafür wirkt die Umgebung relativ trist, was vielleicht damit zu erklären ist, dass im Knast – genau wie in unserem Verlagsgebäude – wenig Wert auf abwechslungsreiches Interieur gelegt wird. Die Krabbeltiere, die sich Riddick später in den Weg stellen, halten optisch auch nicht ganz mit dem Rest mit.

DICKER BONUS

Geübte Spieler verlassen Butcher Bay nach rund zehn Stunden. Wer alle Boni freischalten will, braucht länger. Einen Mehrspieler-Teil gibt es zwar nicht, dafür lädt der Kommentar-Modus zum erneuten Durchspielen ein. Da lauschen Sie beim Zocken den Audiokommentaren der Macher. Apropos Lauschen: Die Sprachausgabe ist fabelhaft! Stars wie Vin Diesel, Ron Pearlman und Dwight Schulz liehen den Figuren ihre (amerikanische) Stimme, was den Film-Charakter unterstreicht. Wer *Half-Life 2* durchhat, findet mit *Chronicles of Riddick* die perfekte Unterhaltung für öde Weihnachtsabende.

AHMET ISCITÜRK



>>Gibt's wirklich:
Kitzler.<<

FAZIT

JOACHIM
HESSE



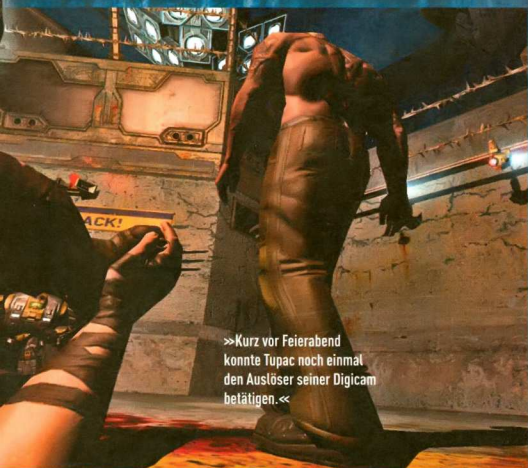
Wenn ich mich bislang in der Redaktion umgesehen habe, kam ich immer zu dem Schluss, dass Humorlosigkeit Haarausfall verursacht. Nach *Riddick* muss ich meine Meinung revidieren: Der Kerl reißt an einer Tour die coolsten Sprüche des Universums. Genau wie im dazugehörigen Film. Im Gegensatz dazu stimmt im PC-Ableger aber auch die Action. Abgesehen von ein paar zu langen Abschnitten. *Riddick* zeigt, wie man zu einem durchschnittlichen Kinofilm ein hervorragendes Spiel macht. Nach *Enclave* und *Knights of the Temple* bereits das dritte Spitzenspiel der schwedischen Entwickler.

FAZIT

AHMET
ISCITÜRK



Wow, der Hauptcharakter sieht mir zum Verwechseln ähnlich – sogar der Körperbau passt! Das ist aber nicht der einzige Grund, warum ich schon die Xbox-Version von *Chronicles of Riddick* geliebt habe. Dass hier die üblichen Ego-Shooter-Pfade verlassen werden, gefiel mir besonders gut. Die PC-Fassung sieht noch besser aus und die Audiokommentar-Geschichte hat auch was. Die häufigen Ladepausen kotzen mich allerdings an und einige Passagen wirken ein wenig gestreckt – so wie die Drogen, die ich in meiner Heimat verkaufen musste, um meine Flucht in den Wesen zu finanzieren.



>>Kurz vor Feierabend konnte Tupac noch einmal den Auslöser seiner Digicam betätigen.<<

CHRONICLES OF RIDDICK

MINDESTENS:
1,3 GHz, 256
MByte RAM, 3,8
GByte HD, Win98
SINNVOLL:
2,5 GHz, 512 MByte
RAM

GENRE: Ego-Shooter
PREIS: Ca. € 45,-
ENTWICKLER: Starbreeze
VERTRIEB: Vivendi Universal
INTERNET: www.riddickgame.com
SPRACHE: Englisch (dt. Texte)
USK-FREIGABE: Keine Jugendfreigabe
TERMIN: 17. Dezember

MEHRSPIELER-OPTIONEN: PC: 1 Spieler
Riddick ist ein waschechter Einzelkämpfer. Eigentlich schade.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG 88.
STEUERUNG 89.
GRAFIK 88.
SOUND 90.
MEHRSPIELER -

EINZELSPIELER

87 %

SEHR GUT – Kein Action-Spiel mit Filmlizenz ist derzeit besser!

»Ihr Schweine habt mit euren Billigkarossen
unsere Autoindustrie in den Ruin getrieben. Sterbt!«

- Offizieller Nachfolger von *MoH: Allied Assault*
- Vier riesige Kampagnen + Trainingslevel
- Drei Mehrspieler-Modi
- Havok-Physik-Engine
- Orchester Soundtrack

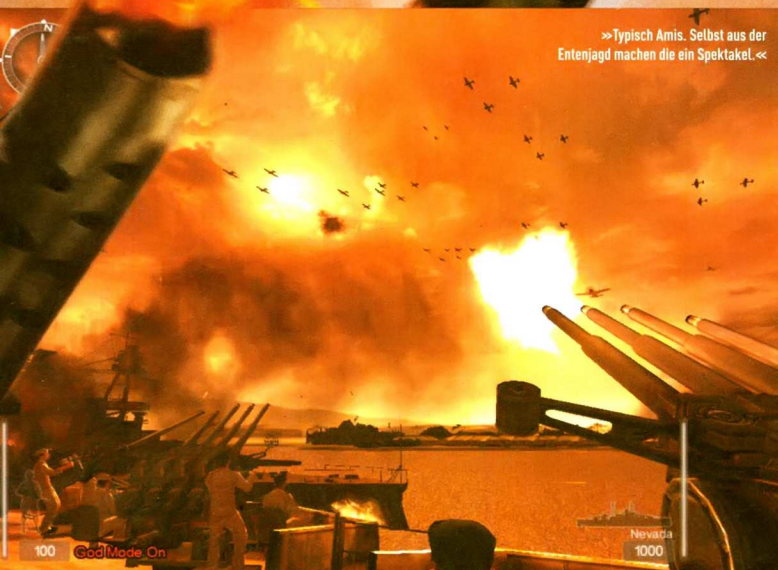
AUF DVD
TRAILER
VIDEO
DEMO (NUR AB-18-DVD)

Da wirst du ja panisch!

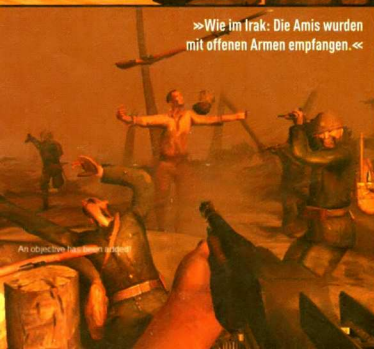
Nachdem Sie im Vorgänger gegen Nazis kämpften, ziehen Sie in *MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT* Jappons Söhne das Fell über die Ohren. Ob das spielerisch genauso befriedigt, lesen Sie in unserem Test.

In Japan ... befragen schon hunderte Kids Selbstmord, indem sie in Vulkankrater sprangen ... Endet man, dass alle Kankaiser gleich aussehen ... werden tätowierte Menschen automatisch kriminellen Vereinigungen zugeordnet ... gelben scheele Zähne nicht als hässlich ... spricht man das „I“ wie ein „R“ aus ... rot färbt jeder den Kopf des Fisches mit, weil es besonders gesund

wird ... steht eine Nachbildung des Eiffelturms, die 34 Meter höher ist als das Original ... sind Kleiderketten für 500 Euro keine Seltenheit. Diese sind in der Regel beheizt und liefern Sound Effects, um Fußgeräusche zu übermitteln ... und viele halbrunde Tempel mit Hakenkreuzen (ein wahres religiöses Symbol, das von den Nazis missbraucht wurde) geschmückt ... ist es normal, dass verlebte



»Typisch Amis. Selbst aus der Entenjagd machen die ein Spektakel.«



»Wie im Irak: Die Amis wurden mit offenen Armen empfangen.«



»Ich möchte dir noch ein letztes Mal in die Nippel zwicken, bevor uns der Gaijin über den Haufen knallt.«

1 999 erblickte ein hervorragender WW2-Shooter namens *Medal of Honor* das Licht der Welt. Komischerweise nicht auf dem PC, sondern auf Sonys Playstation. Das Auffälligste an dem Titel war die für damalige Verhältnisse unglaublich dichte Atmosphäre. Höchstens *Half-Life* bot dem Spieler seinerzeit so viel Tiefe und Spannung. Hunderttausende Zocker verschlangen das Meisterwerk förmlich und wollten ihre Joypads gar nicht mehr aus der Hand legen. Erst 2002, also rund drei Jahre später, bekam die PC-Gemeinde ihr eigenes *Medal of*

Honor spendiert. Außer dem Namen und dem WW2-Szenario hatte das Spiel aber nichts mit dem Original gemein. Ein geniales Erlebnis war *Allied Assault* trotzdem und präsentierte mit dem Angriff auf Omaha Beach einen Meilenstein der Spielegeschichte. Jetzt, knapp drei Jahre und einige Add-ons später, dürfen wir endlich im lang erwarteten Nachfolger unseren Mann stehen. Wird es die hoch gesteckten Erwartungen erfüllen oder *MoH*-Fans enttäuschen, so wie Kollege Ralph Wollner immer wieder Familie und Kollegen enttäuscht hat? Die Antwort ist: Jein!

EUROPA IST OUT

Im Vorgänger gaben Sie den Deutschen auf europäischen Schlachtfeldern was auf die Mütze. Dieses Mal kommt der Feind aus Japan und die Schauplätze befinden sich im Pazifik. Pearl Harbor, Midway und Tarawa Island zum Beispiel, um nur die bekanntesten Stätten zu nennen. Als Private Tommy Conlin beginnen Sie Ihr Training im Marine-Ausbildungslager und sind danach bei den entscheidenden Schlachten gegen die Japaner dabei. Spielerisch hat sich das Ganze im Vergleich zu *Allied Assault* nur marginal verändert, grafisch hingegen

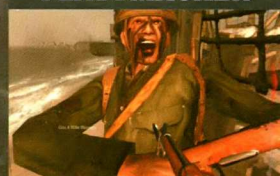
Parchen fürs Schieferstündchen im Liebeshotel einwickeln ... tragen erkrankte Menschen oft einen Mundschutz, um Mitmenschen nicht anzustecken ... gibt es gar nicht so viele Automaten, aus denen man gebrauchte Schallmützen-Slips nehmen kann ... steht eher auch mal einfach

ein kleiner Tempel im Einkaufszentrum oder direkt neben Liebeshotel. Das ist praktisch, wenn man geründigt hat ... gibt es mehr Erdbeeren als Argentinien sonst auf der Welt ... werden australische Modelle geschickt, Spaghetti aber nicht ... gibt es noch viele Geschäfte, in denen nur

So spielt sich MoH: Pacific Assault

Sie sind Private Tommy Conlin – ein US-Marine. Womit Sie sich die meiste Zeit herumärgern werden, erfahren Sie hier.

PLATTMACHEN



Im Krieg wird meist geschossen und da Sie nicht aus der Reihe tanzen möchten, ballern Sie fleißig mit. Wenn es etwas enger wird, geben Sie den Feinden auch mal den Kolben zu schmecken.

ZEUG BEDIENEN



Was wäre ein Kriegs-Shooter ohne die Möglichkeit, Geschütze oder Fahrzeuge zu bedienen? Hier dürfen Sie sogar selber ein Flugzeug steuern, was gar nicht so leicht ist.

SPRENGEN



Weil die Japaner allerlei gefährliches Zeug in petto haben, empfiehlt es sich, einiges davon in die Luft zu jagen. Wer weiß, was die Typen sonst damit anstellen würden.

PATRIOT SEIN



Immer wieder wird Ihnen klar gemacht, dass die US-Marines allesamt Helden sind. Einfach gute Jungs mit einem großen Herz, die ihre Familien vermissen und für den Frieden kämpfen.

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

VERGLEICH



ATMOSPHERE

92% Toll erzählte Story, geniale Präsentation, aber sehr hoher Kitschgrad.	91% Die Atmosphäre kann fast mit den beiden Konkurrenten mithalten.	92% Keine Story oder Identifikation mit der Spielfigur. Dafür geniale Stimmung.
--	---	---

GRAFIK

87% Sieht prima aus, wobei die Hardware-Anforderungen ganz schön happig sind.	85% Die Effekte und Umgebungsgrafik fallen besonders angenehm auf.	85% Wirklich hübsch. Die O3-Engine kann eben noch immer was reißen.
---	--	---

MEHRSPIELER-TEIL

79% Die Mehrspieler-Modi sind ganz okay – haben aber nicht vom Hocker.	79% Hier macht sich vor allem die fehlende Sprungtaste störend bemerkbar.	87% Hat von den drei Prüfstand-Kandidaten definitiv den besten Mehrspieler-Part.
--	---	--

SPIELSPASS

94% Einige Längen, dafür haben die Massenschlachten umso mehr rein.	84% Riesen-Schlachten sind eher selten, in Vietnam geht es eben subtiler zu.	85% Nach sieben Stunden ist schon Schluss. Dafür geht es nonstop zur Sache.
---	--	---

78% 20% 75% 15% 90%
SPIELELEMENTE: GRÜN =Battlen, ROT =Schleichen, BLAU =Story

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Maus kabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER

PC-ACTION-ABONNENT

ZOCKER-WEIBCHEN

DURCHSCHNITTS-SPIELER

LÖSUNGSBUCH-KAUFER

GEGEN-FRAUEN-VERLIERER

NUR-MOORHÜHN-SPIELER

wird der Vorgänger logischerweise komplett in den Schatten gestellt. Zwischen den Levels wird die Geschichte teils mit authentischen Filmaufnahmen, vorgerenderten Szenen und in Spielgrafik gehaltenen Sequenzen erzählt. Interessant ist, dass die Darstellung der Kriegsparteien eher einseitig ist. Während die US-Marines als ein Haufen netter Jungs rüberkommen, die für Frieden und Freiheit kämpfen, fallen die Japaner eher unangenehm auf. Die bekommt man nur als wild um sich schießende Irre mit verzerrten Gesichtszügen zu sehen. Ab und zu hacken sie auch mit Samurai-Schwertern auf den Spieler ein und schreien wie Wilde. Liegt der Spieler kaputt am Boden, leisten Nippons Söhne per Fußtritt oder tödlichen Hieb aktive Sterbehilfe. Wir kennen die Japaner ja persönlich vom Sushi- und Tentakelporno-Kauf, finden diese sehr nett und prangern EAs einseitige Berichterstattung an!

TURBULENTER START

Pearl Harbor, Makin, Guadalcanal und Tarawa dienen als Kulisse, während Sie Ihren Dienst an der Waffe tun. Gleich zu Beginn stürmen Sie in einer Art Rückblende einen Strandausschnitt auf dem Tarawa-Atoll. Dort mahnen Sie mit der Bordkanone des Landungsbootes die gelbe Gefahr nieder und kämpfen sich anschließend zu Fuß an Land. Anscheinend wollte EA von der ersten Minute an zeigen, wo der Frosch die Locken hat, denn hier fliegen wirklich dermaßen die Fetzen, dass es eine wahre Freude ist. Das eigentliche Abenteuer beginnt quasi erst danach, wenn Sie als Tommy Conlin das Marine-Training absolvieren. Da sich der Titel steuert wie so ziemlich jeder andere Ego-Shooter, hätte man sich das etwas öde Trainingscamp auch sparen können. Das einzig „Ausergewöhnliche“ an der Steuerung ist, dass Sie mit den Pfeiltasten Kommandos erteilen. So rufen Sie etwa einen Sanitäter herbei oder verlangen den Feuerschutz der Kameraden.

512 MB RAM

	Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti-4200	Geforce FX 5700	Radeon 9400 XT	Geforce 5800 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								

1.500 MHz 256 MByte RAM, Geforce FX 5200 Ultra	2.100 MHz 512 MByte RAM, Radeon 9600 XT	2.500 MHz 1.024 MByte RAM, Geforce FX 5900 XT
--	---	---

1.024 MB RAM

	Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti-4200	Geforce FX 5700	Radeon 9400 XT	Geforce 5800 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								

LEISTUNGSMERKMALE

Für den Weltkriegs-Shooter brauchen Sie mindestens eine DX8-fähige Grafikkarte – mit einer Geforce2 oder Geforce 4 MX können Sie daher nicht spielen. Ab einer Radeon 9600 XT oder Geforce FX 5700 Ultra, einer 2.100 MHz schnellen CPU und 512 MByte Speicher können Sie mit allen Details flüssig spielen. Wie Sie die Grafikeinstellungen an Ihren PC anpassen erfahren Sie im Tuning-Bericht auf Seite 175.

PRO & CONTRA

- + Lebendig wirkende Spielfiguren
- + Gutes Physikmodell
- + Sehr gute Sprecher
- + Hervorragender Soundtrack
- + Filmreife Präsentation
- + Spektakulärer Sound
- + Gute Steuerung
- + Unglaublich dichte Atmosphäre

- KI nicht perfekt
- Etwas eintöniger Spielverlauf
- Durchschnittlicher Mehrspieler-Modus
- Stellenweise arg kitschig
- Lange Ladezeiten

Japaner bedient werden. Man erkennt diese Läden an „Japanese only“ Schild – waren bis Juni 2002 Major Mechanics und Psyche vollkommen legal – glücken viele Menschen, dass die Blutgruppe etwa der den Charakter eines Paziers anzeigt – wichtiger Verkehrshinweis häufig die Angaben von Selbstmördern. Schließlich entsteht ja ein finanzielles Schaden, wenn sich jemand vor

einen Zug weilt – und Cameragen mit vier Fingern im Hand verschieben! Schließlich trennen sich in Japan nur Gangster einen Finger ab und mit der Waage auf dem Kopf in Verbindung gebracht werden. So haben die englische Comic-Figur Rob, der Baumstiel in Japan extra einen fünften Finger spendiert, während es überall sonst auf der Welt nur vier sind – tragen Schulmädchen Ohrläppchen

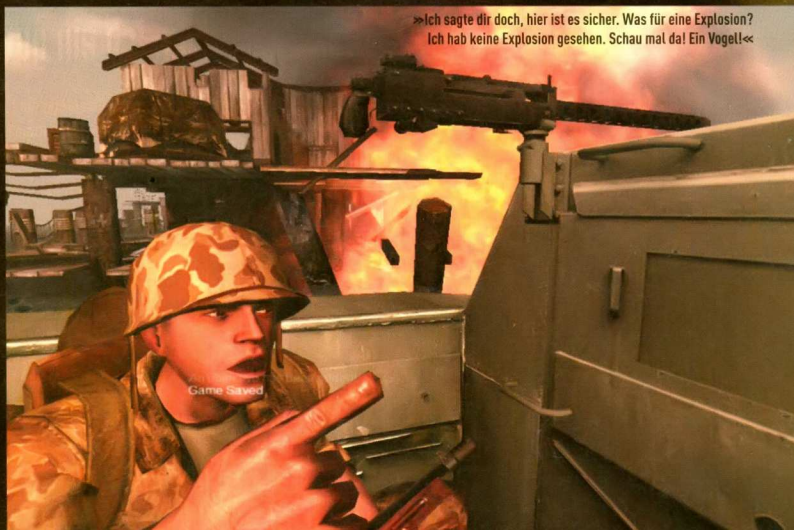
Nach dem Drill geht es direkt an die Front. Genauer gesagt nach Pearl Harbor, wo das Tempo wieder heftig anzieht und kaum Zeit bleibt, um mal Luft zu holen. Sie hetzen durch die Innereien eines Schlachtschiffs, um es vor dem Untergang zu bewahren, feuern Torpedos ab und klemmen sich hinter die fetten Bordkanonen und dezimieren Japans Kamikaze-Geschwader. Es mag pervers klingen, aber in solchen Momenten möchte man sich fast schon freiwillig zum Wehrdienst melden.

GRÜN IST DIE HOFFNUNG?

Nach dem grandiosen Pearl-Harbor-Kapitel geht es erst einmal ins Grüne und da bleiben Sie mit Ihren Kameraden auch für eine lange, lange Zeit. Sie stapfen durch den Dschungel, pusten rudelweise japanische Soldaten aus den Latschen, treffen auf Lager und Siedlungen, in denen Sie wieder rudelweise japanische Soldaten über den Jordan schicken. Dabei verhalten sich die Gegner relativ intelligent, gehen in Deckung, bringen sich vor Granaten in Sicherheit, kreisen den Gegner ein und rufen auch mal nach Verstärkung. Oft versuchen die Gelben auf Tuchfühlung zu gehen und rammen Ihnen Messer, Samurai-Schwerter, Gewehrkolben oder das schicke Bajonett in den Wanst. Gerade im Rudel scheinen die Lausbuben den Nahkampf zu bevorzugen und stürmen dann besonders todesmutig auf den Spieler zu.

GANZ SCHÖN HAPPIG

Die eigenen Kameraden haben auch was in der Birne. Sie suchen im Kugelhagel Deckung und rennen nicht einfach blind ins Verderben. Trotzdem gibt es in dieser Hinsicht Grund zur Schelte. Manchmal hat man das Gefühl, die Marines hätten ein paar Valium eingeworfen. Wenn es zum Beispiel darum geht, Scharfschützen aus Baumwipfeln oder von Wachtürmen zu holen, sind die Kollegen nutzlos. Meist endet es damit, dass man doch wieder alles selber macht.



»Ich sagte dir doch, hier ist es sicher. Was für eine Explosion? Ich hab keine Explosion gesehen. Schau mal da! Ein Vogel!«

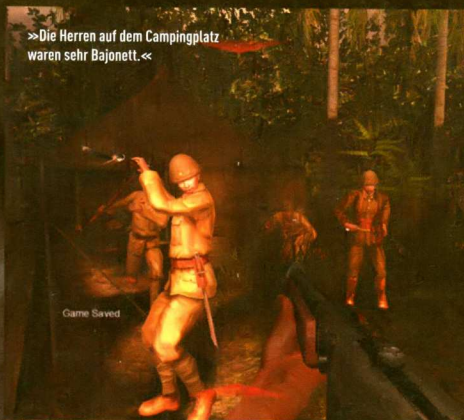


»Aus Fluss: Japaner.«



men, Olysch sind die an betriebs. Navy-Unternehmen angeordnet ... werden Comic-Figuren mit unendlich großen Augen versehen. (Damen Reizke, der Manga-Dezibel schicklich, ließ sich für seine Kult-Figur Actionboy zunächst von der amerikanischen Comic-Dame Betty Boop inspirieren und diese hatte extreme riesige Fäustler ... glauben Menschen daran, dass es Einbrecher und Schlangen ins

Haus lockt, wenn man leichtsinnig ... wachen Kinn immer noch mit riesigen handgezeichneten Filmgestirnen, weil diese schienen eben ... heißt das, McDonald's-Marketing hier nicht Ronald, dann das amerikanische Unternehmen hatte Angst, Japaner könnten Probleme mit der Anpreisung haben. Deshalb wurde der Rotzschimpf für den japanischen Markt in Juraal umbenannt.



»Die Herren auf dem Campingplatz
waren sehr Bajonett.«



»Bauernregel: Fliegt die
Flinte morgens tief, stammt
der Weizen aus Tel Aviv.«

KAMPF DER GIGANTEN

Okay, die langen Dschungelpassagen lassen also Abwechslung vermissen. Klar, dass die *Call of Duty*-Gemeinde dieses Manko sofort als absolut unverzeihlichen Design-Schnitzer tituliert, was ja auch nicht völlig aus der Luft gegriffen ist. Allerdings darf man dabei nicht vergessen, dass *Pacific Assault* fast die doppelte Spielzeit von *Call of Duty* bietet. Hätten die Jungs von EA also ein paar öde Stellen rausgeschmissen, verkürzt das zwar die totale Spieldauer, aber dafür wäre für ein strafferes Spielerlebnis gesorgt. Manchmal ist mehr eben weniger, wie dieses Spiel beweist. Dafür bietet EAs WW2-Spektakel eine richtige Story, inklusiver fesselnder Erzählweise und echt cooler Zwischensequenzen. Auch technisch hat *Medal of*

Honor die Nase vorn: Fantastische Licht- und Schattenspiele, Spezialeffekte, wohin man blickt, lebendig wirkende Figuren. Und dank der Havok-Engine fliegt dem Spieler alles physikalisch korrekt um die Ohren. Kommen wir zum Mehrspieler-Teil. Zwar wurde dieser vom Hersteller im Vorfeld groß angepriesen, doch da hat man den Mund zu voll

genommen. Nachdem man sich bei EA registrieren muss, stehen Team Deathmatch, Deathmatch und Invader zur Auswahl. In Letzterem erobern und halten Sie strategisch wichtige Punkte. Nichts Neues also und vor allem nichts, was es nicht woanders in besserer Form gibt. Kleiner Hinweis zum Schluss: Für rund zehn Euro mehr

gibt es eine spezielle Director's Edition, die jede Menge Zusatzmaterial wie etwa spannende Dokus enthält.

AHMET ISÇITURK

Bin ich ein guter Amerikaner?

Moh: *Pacific Assault* ist ein patriotisches Spiel und in jedem von uns steckt ja irgendwie ein kleiner Amerikaner. Aber die Frage ist doch: Wie amerikanisch bin ich wirklich?

Was haben Renault, Volkswagen und Rolls-Royce gemein?

- a) Es handelt sich dabei um Traditions-Autohersteller. (5 Punkte)
- b) Alle drei Begriffe bestehen aus Buchstaben! (10 Punkte)
- c) Die ersten beiden kommen aus Ländern, die Amerika im Irak-Krieg nicht unterstützt haben. England hat uns Amerikaner im Krieg unterstützt, doch Rolls Royce gehört ja zu BMW und die kommen aus Deutschland! Ergo: Alle drei sind feige Verräter-Firmen! (15 Punkte)

In den USA hat statistisch gesehen jeder Bürger eine Schusswaffe. Was denken Sie darüber?

- a) Die USA sollten über schärfere Waffengesetze nachdenken. (5 Punkte)
- b) Ich bin Italiener und bevorzuge sowieso eher Stichwaffen. (10 Punkte)
- c) Dagegen müssen wir was unternehmen. Wenn nötig mit Schusswaffen! (15 Punkte)

Warum wurden US-Truppen in den Irak eingeflogen?

- a) Weil die Amis dort angeblich Massenvernichtungswaffen vermuteten. (5 Punkte)
- b) Weil es zum Laufen zu weit war. (10 Punkte)
- c) Ah, weil der Kaiser des Iraks – wie hieß er doch gleich ... Saddam Bin Laden? – jedenfalls war er ein Schwein und musste aufgehalten werden! (15 Punkte)

Hätten die amerikanischen Truppen früher aus Vietnam abziehen sollen? Schließlich war die Niederlage ja bereits vorher abzusehen.

- a) Auf jeden Fall! (5 Punkte)
- b) Ohne den Vietnamkrieg gäbe es jetzt keine geilen Vietnam-Shooter! (10 Punkte)
- c) Was? Amerika hat den Vietnamkrieg verloren? Das ist doch eine Lüge! (15 Punkte)

Welche Menschen haben die Welt am stärksten beeinflusst?

- a) Jesus, Luther und Einstein. (5 Punkte)
- b) Chuck Norris und Lorenzo Lamas. (10 Punkte)
- c) Coca-Cola, dann noch dieser Egg McMuffin und auf jeden Fall Santa Claus! (15 Punkte)

Als Redakteur für zeitloses Magazin in London fallen Sie sind entweder PC ACTION-Abonnent oder arbeitslos. Glück gehabt! Oder Kurier-Adresse? Da haben Sie aber noch einmal 75 – 40 Punkte. Sie sind in etwa so amerikanisch wie Josef Stalin. 40 – 60 Punkte. Falls letzteres zutrifft: Haben Sie sich endlich ein Konditionen oder haben es eventuell schon getan. Ah, Mr. Bush.

MOH: PACIFIC ASSAULT

MINDESTENS: 1,5 GHz, 512 MByte RAM, 4 GByte HD, Win2000	GENRE: Ego-Shooter	PREIS: Ca. € 45,-
SINNVOLL: 2,4 GHz, 1 GByte RAM, Grafik mit 128 MByte Videospeicher	ENTWICKLER: EA LA	VERTRIEB: Electronic Arts
	INTERNET: www.eagames.de	SPRACHE: Deutsch
	USK-FREIGABE: Keine Jugendfreigabe	TERMIN: Erhältlich
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch, Team Deathmatch, Invader; 1 Spieler pro DVD	PC: 1 Spieler	NETZWERK: 32 Spieler
		INTERNET: 32 Spieler

SEHR GUT – Nicht so genial wie erhofft, aber trotzdem ein Muss.

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	84.
STEUERUNG	88.
GRAFIK	87.
SOUND	91.
MEHRSPIELER	79.

EINZELSPIELER

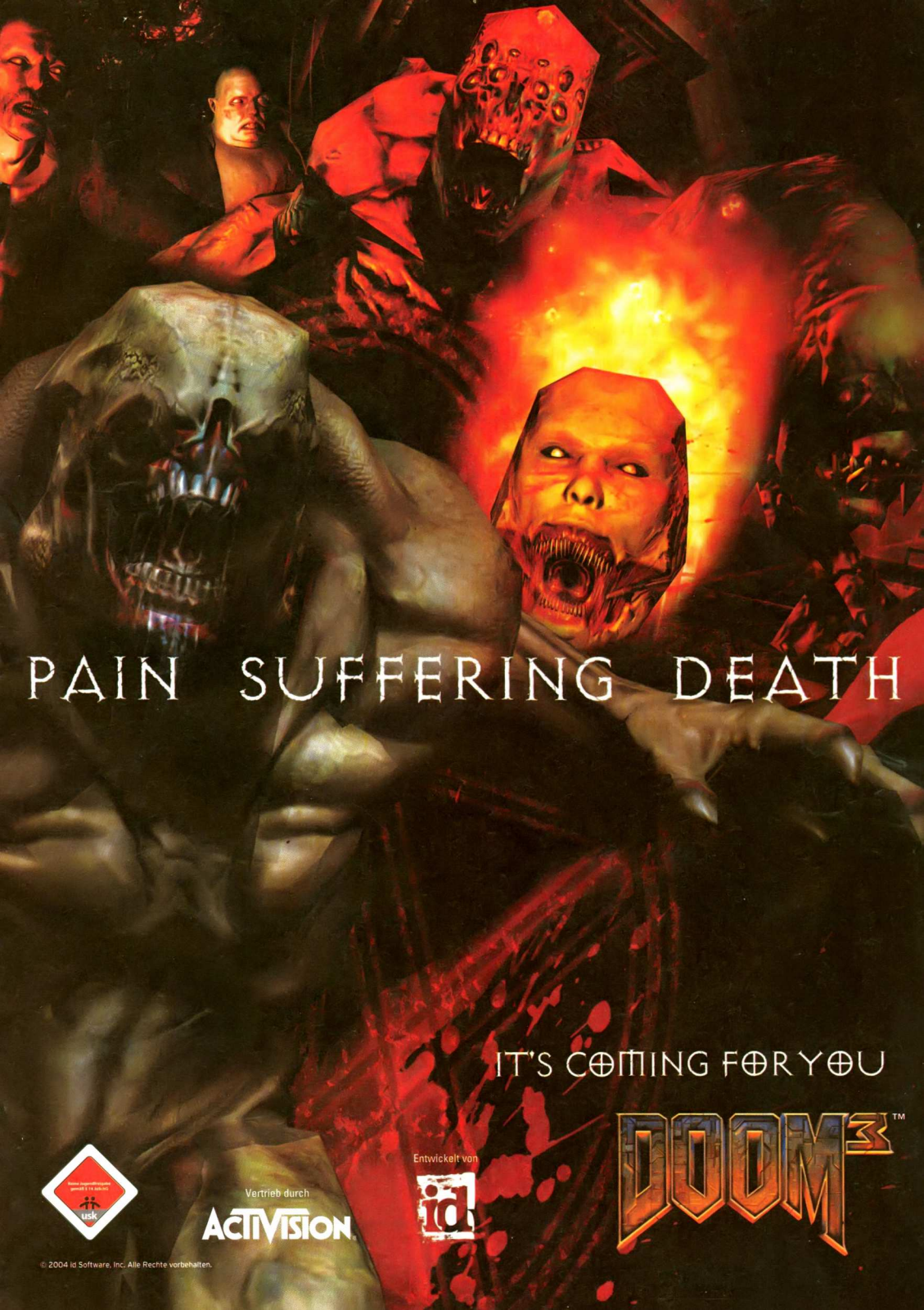
84%

FAZIT

AHMET ISÇITURK



Moh: *Pacific Assault* erinnert an mein Leben. Da hänge ich mich auch mühsam von einem Höhepunkt zum nächsten. Geile Abschnitte entlohn für manche eintönige Passage. Zum Beispiel in Pearl Harbor die Geschütze eines Schlachtschiffs zu bedienen. Gäbe es eine Top Ten der eindrucksvollsten Szenen der Spielgeschichte, wäre diese Sequenz definitiv mit an Bord. Insgesamt hat EA die Erwartungen zwar nicht erfüllt, aber für mich als Shooter-Freund führt trotzdem kein Weg an dem Spektakel vorbei.



PAIN SUFFERING DEATH

IT'S COMING FOR YOU



Vertrieb durch
ACTIVISION

Entwickelt von



DOOM³™



Ab durch die Mitte!

Nicht nur Ernst August ist hart drauf. In **PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN** entbeint ein junger Monarch seine Gegner gleich im Dutzend.



»Andrea Bocelli's Bauchmabel-Piercing-Studio wird wohl bald wieder geschlossen.«

Es gibt Kultfilme, Kultsongs und Kultspiele. Die *Prince of Persia*-Reihe gehört in letztere Kategorie. Während unsere Opas im Suff über den Zweiten Weltkrieg sinnierten, jammern wir verwöhnten Weicheier darüber, dass die Jugend von heute über die 2D-Abenteuer des gelenkigen Prinzen so gut wie gar nichts weiß. Aber kann man es den Hip-Hop hörenden Kids denn verübeln? Schließlich muten die Anfänge der Serie gegenüber den neuen Prinzen-Abenteuern wie peinliche Relikte aus

der Steinzeit an. Selbst das erst letztes Jahr erschienene *Prince of Persia: Sands of Time* wirkt neben *Warrior Within* veraltet. Ist *Sands of Time* wie ein Disney-Comic aufgemacht, geht der Nachfolger eher in Richtung Erwachsenen-Anime inklusive virtuellen Lebenssafts, Rockmusik und knapp bekleideter Damen. Der Hauptdarsteller ähnelt jetzt auch eher The Crow als Sindbad.

NEUE PRINZENROLLE

Entschuldigen Sie bitte das pathetische Geschwafel im

ersten Absatz, aber es ist eben ein ungeschriebenes Gesetz für Spieleredakteure, immer raushängen zu lassen, dass man von Anfang an dabei war und drastischen Änderungen skeptisch gegenüber steht. Die Wirklichkeit sieht aber so aus: Der *Prince of Persia* erhielt eine Frischzellenkur und das Experiment ist geglückt. Basta! Falls Sie den Vorgänger nicht kennen, wollen wir das schnell ändern. Sie spielten einen Prinzen, der dank dem so genannten Sand der Zeit die Uhr vor- und zurückdre-

hen konnte. Diese Fähigkeit setzte er fleißig ein, um das Böse zu vernichten. Rasante Turneinlagen, knifflige Rätsel und spektakuläre Schwertkämpfe ergaben ein innovatives Action-Feuerwerk. *Warrior Within* setzt einiges drauf.

BACK TO THE FUTURE

Der Nachfolger hält sich nicht lange mit Freundlichkeiten auf und gibt von Anfang an Gas. Prinz Charming, der irgendwie immer noch keinen Namen hat, befindet sich auf seinem Schiff, das von ungemütlichen Drecksäcken ge-

- Nachfolger von PoP: Sands of Time
- Düstere als der Vorgänger
- Fünf Waffenklassen
- Held kann zwei Waffen gleichzeitig benutzen.
- Verbessertes Kampfsystem

IM VERGLEICH

PoP: Warrior Within	87%
PoP: Sands of Time	85%
Knights of the Temple	78%

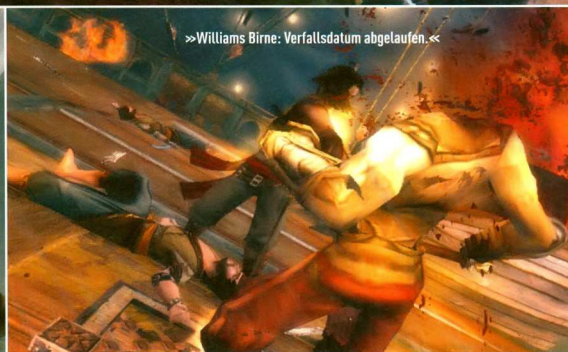
Mit *Sands of Time* veröffentlichte Ubisoft letztes Jahr einen Überraschungshit. Doch der Sand der Zeit nagt auch am besten Spiel, was zu einer kleinen Abwertung führt. Der Nachfolger kommt nicht nur besser, sondern auch ziemlich trendy rüber. Düstere, blutige und mit dicken Gitarrenriffs unterlegt. In *Knights of the Temple* lässt es sich auch ordentlich metzeln, doch richtige Puzzles, wie sie der Prinz lösen muss, gibt es nicht.



>>Schmerzhaft:
Kreuzfahrtriss.<<



>>Beherrschen nur wenige Ärzte: Operation am offenen Herzen.<<



>>Williams Birne: Verfallsdatum abgelaufen.<<

entert wird. Schon hier fallen die Neuerungen positiv auf. Erstens kann man jetzt endlich blocken, wenn man am Boden liegt und zweitens nutzt der orientalisch Hampelmann auf Wunsch zwei Waffen gleichzeitig, von denen er eine sogar als Wurfgeschoss einsetzen darf. Praktisch ist, dass beide Waffen mit separaten Knöpfen geschwungen werden. Dadurch sind noch mehr Combos möglich als im Vorgänger. Auffällig ist auch, dass die Kämpfe nicht mehr nach dem sturen Blocken-Springen-Stechen-

Prinzip funktionieren, sondern schon zu Beginn mehr Abwechslung offenbaren. Später sorgen Äxte, Keulen und Stöcke für weitere Variationen. Beim Filetieren der Gegner passiert es schon mal, dass einer der Schergen den Kopf verliert oder zweigeteilt wird. Begleitet von entsprechenden Fontänen. So was aber auch!

DER PRINZ IST GESCHICHTE

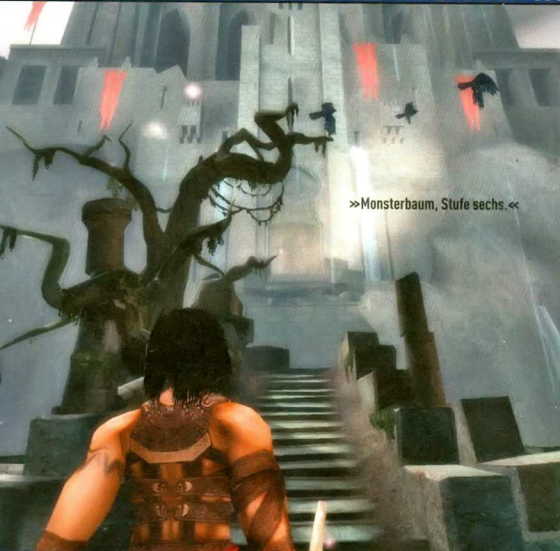
Die Story ist erwachsener und fast schon tiefsinnig. Wir verraten nur so viel: Im letzten Spiel hätte der Prinz ei-

gentlich den Löffel abgeben sollen, was er aber nicht tat. Ein finsternes Wesen namens Dahaka will diesen Fehler korrigieren. Weil unser Held an seinem Leben hängt, schmiedet er einen listigen Plan. Er will in die Vergangenheit reisen, um die Entstehung des Zeitsandes zu verhindern. Somit hätte es dann so etwas wie Zeitreisen niemals gegeben. Sie verstehen? Egal, zurück zum Spiel: An den primären Spielelementen hat sich wenig geändert. Neben den bereits erwähnten Metzereien gibt es

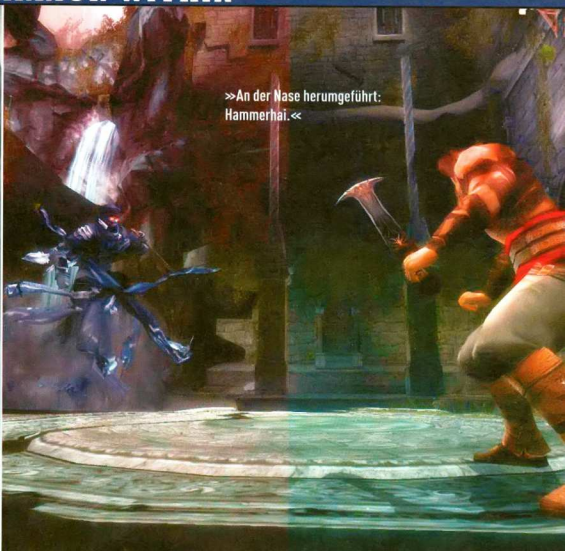
wieder unzählige Turneinlagen zu meistern. Diese sind zum Teil anspruchsvoller als beim Vorgänger. Doch dank der Fähigkeit, die Zeit zu verlangsamen oder gleich zurück zu drehen, hält sich der Frust bei Abstürzen in Grenzen und auch in haarigen Kämpfen erleichtert das die Arbeit enorm und sieht dank cooler Effekte auch noch super aus – so wie das ganze Spiel.

SCHAURIG-SCHÖN

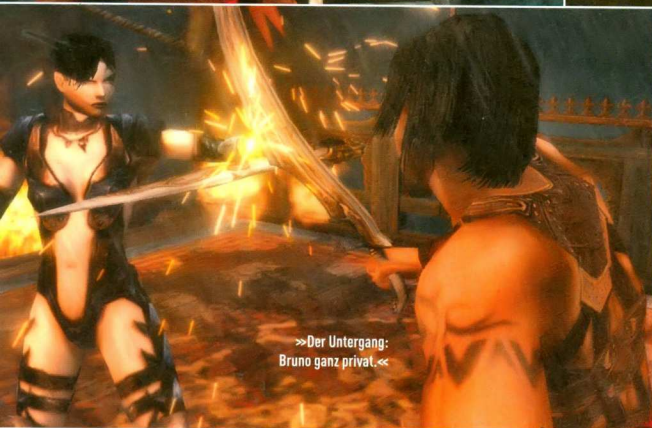
Die düstere Gesamtstimmung macht auch vor der



»Monsterbaum, Stufe sechs.«



»An der Nase herumgeführt: Hammerhai.«



»Der Untergang: Bruno ganz privat.«



»Zwischenfall bei Stars in der Manege: Angela Merkel füttert die Seehunde versehentlich mit Handgranaten.«

Umgebung nicht halt. Zerfallene Schlösser, verrottete Kerker, schummrige Höhlen, bedrohlich wirkende Türme und mit Fallen gespickte Katakomben scheinen dem Spieler förmlich zuzurufen: „Hau ab, wenn Du die Kamele nicht von unten sehen willst!“ Einige dieser Räumlichkeiten besuchen Sie mehr als nur einmal, was nicht immer der Freude des Spielers dienlich ist. Weil das auch bedeutet, dass Sie einige echt sackschwere Passagen mehr als einmal zu meistern haben. Es sollte generell nicht unerwähnt bleiben, dass *Pop: Warrior Within* selbst auf dem leichtesten Schwierigkeitsgrad kein Zu-

ckerschlecken darstellt und sogar Profis wie wir stellenweise richtig zu knabbern hatten. Rund 15 Stunden sollten Sie auf jeden Fall einkalkulieren, bis Ihnen die letzte Sequenz entgegenflimmert.

Kurz: Wer bereits *Sands of Time* nicht mochte, bleibt weiter abstinert, alle anderen nehmen sich für die Perle besser gleich mal zwei Tage frei und konvertieren zum Islam.

AHMET ISCITÜRK

POP: WARRIOR WITHIN

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 2 GByte HD, Win9SE
GENRE: Action
PREIS: Ca. € 45,-
ENTWICKLER: Ubisoft Montreal
VERTRIEB: Ubisoft
INTERNET: princeofpersiagame.com
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 16 Jahren
TERMIN: 2. Dezember

MEHRSPIELER-OPTIONEN: PC: 1 Spieler
 Persier allein Zuhause.
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG 87%
STEUERUNG 85%
GRAFIK 87%
SOUND 88%
MEHRSPIELER -

EINZELSPIELER

87%

SEHR GUT – Nie mehr Mr. Nice Guy: Der Prinz wird erwachsen. Gut so.

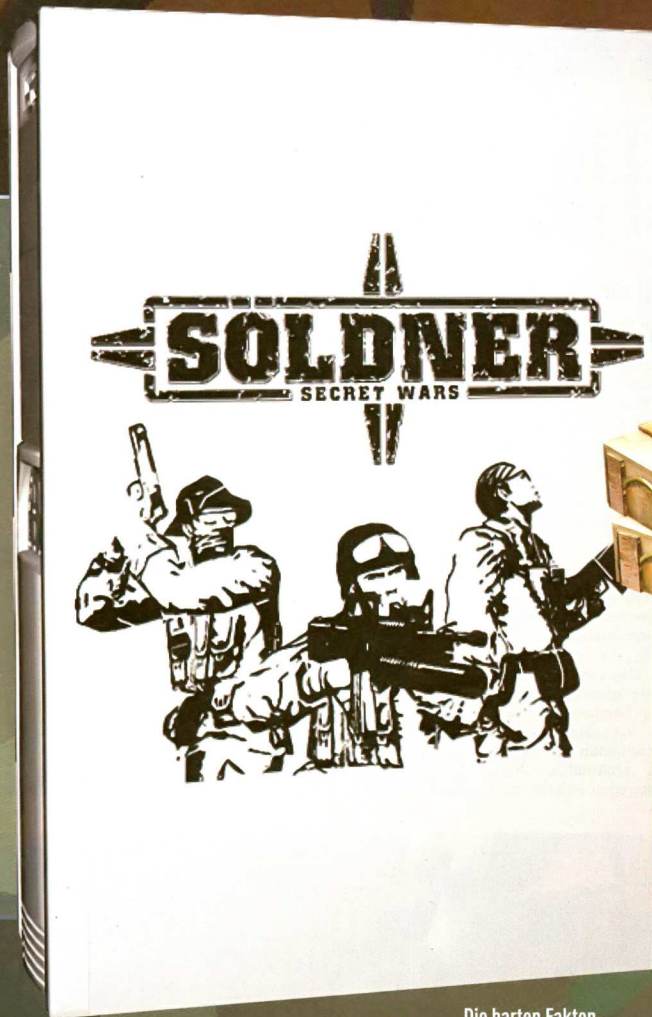
FAZIT

AHMET ISCITÜRK

Der Imagewechsel hat dem Fatalfresser gut getan. Fast alles wurde verbessert. Die Kämpfe laufen fairer ab und sind spannender als vorher. Dass mir der hohe Metzelfaktor ebenfalls zusagt, gebe ich gern zu, denn ich bin halt ein echter Mann. Auch schön: Die düstere Gesamtstimmung wirkt keineswegs aufgesetzt – genau wie bei uns in der Redaktion. Die fürs Genre relativ lange Spieldauer erkaufte die Entwickler durch ein paar unnötige Längen. Trotzdem ist *Warrior Within* ein mehr als würdiger Nachfolger. Losmarschieren, kaufen, Spaß haben!

Was für 'ne heiße Kiste!

Stillgestanden! Zur Veröffentlichung von **SÖLDNER: RELOADED** haben wir etwas ganz Besonderes für Sie: Zusammen mit Jowood verlosen wir einen fetten PC im **SÖLDNER: SECRET WARS**-Look, voll gepumpt mit aktuellen Hardware-Komponenten. Damit sind Sie der Obermacker auf dem Schlachtfeld!



Gewinnfrage:

Wie heißt das neue *Söldner*, das am 15. November in die Läden kommt?

- A) Enter the Söldner
- B) Söldner: Reloaded
- C) Söldner: Revolutions

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie bitte den Gewinnspielen auf Seite 20.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.

Die harten Fakten

Gehäuse: ProCase MidITower mit Front USB/Firewire/Audio, Enermax Netzteil 350 W; 12cm-Gehäuselüfter • Motherboard: MSI K8N Neo-FSR, nVidia nForce3 250 • Chipsatz, 5x PCI, 1x AGP, 3x DIMM, UDMA, RAID • CPU: AMD Athlon™ 64 Mod. 3000+ (1.024 kByte Cache, Barton core), Socket 754 • Speicher: 2x 512 MByte DDR 400 • Laufwerke: Floppy 1.44 MByte/3.5", 16x DVD/48x CD-ROM, 120 GByte Festplatte 7200 rpm SATA • Display: Geforce FX 5200, 128 MByte DDR, VGA, TV-OUT • Multimedia: AC97 Sound, insgesamt 8x USB 2.0 • Außerdem: 10/100 MBit Netzwerkkarte, IEEE-1394, SATA-RAID, Core Cell Chip, 12 Monate Garantie



»Zum Glück wurde kurz danach die Bordtoilette erfunden.«

FAZIT

AHMET
ISCITÜRK



Endlich mal wieder eine Flug-Simulation, in der man den Treibstoff anreichern und das Spornrad arretieren kann! Jawohl! Wenn Sie ein leidenschaftlicher Luftkämpfer des Dritten Reichs-Doku-Gucker und Modellflugzeug-Bastler mit krankhafter Liebe zu Details sind, ist das Ihr Spiel. Mir war das Ganze selbst auf der absolut leichtesten Idioten-Spielstufe zu simulationslastig. Ich bin blöd und stolz darauf!

Jürgen? Fliege!

Die IL2-Sturmovik-Macher stehen auf ultrarealistische Simulationen. Ihr neues Baby **PACIFIC FIGHTERS** schlägt in die gleiche Kerbe und liefert Optionen bis zum Abwinken.

In Sachen Menü- und Optionsvielfalt ist Ubisofts *Pacific Fighters* der absolute Gewinner des Monats. Hier kann man so vieles einstellen, verstellen oder ausschalten, dass dagegen selbst Stephen Hawkings Rollstuhl wie ein Kinderspielzeug wirkt. Nostalgische Flug-simulations-Freaks, die es gern ultrarealistisch mögen, dürften auf den Titel daher mindestens so heiß sein wie unsereins anno dazumal auf *Doom 3* oder *Half-Life 2*.

ALTBÄWAHRT

Pacific Fighters ist im Endeffekt nichts anderes als *IL2 Sturmovik: Forgotten Battles* im Pazifik-Gewand. Dabei schlüpfen Zocker in die Rolle

amerikanischer, englischer, australischer und sogar japanischer Piloten – Nippon-Kauderwelsch-Funkverkehr inklusive. Über 40 Kampfflugzeuge der Epoche, die bis ins Detail nachgebildet wurden, lässt man auf die Lufträume historischer Kriegsschauplätze wie etwa Pearl Harbor, Midway oder Okinawa los. Dabei ist es mal wieder faszinierend, wie pixelgenau die Blech-Adler in Szene gesetzt sind. Was vor allem dann auffällt, wenn man einen in tausend Stücke schießt. Dagegen fällt allerdings die grafische Gestaltung der Landmassen ziemlich ab. Vor allem aus der Nähe erscheinen die Bodentexturen erbärmlich. Völlig neu ist dagegen, dass Sie jetzt

auch von Flugzeugträgern starten oder landen können.

ALTBÄWAHRT

Otto-Normalspieler und typische PC-ACTION-Redakteure ohne Ehrgeiz scheitern bei *Pacific Fighters* schon an der

hochkomplexen Steuerung. Wer sich die Nächte aber bereits willig mit *Sturmovik* um die Ohren schlug, packt auch jetzt ganz sicher wieder den Flightstick aus. Zum Schluss sollte nicht unerwähnt bleiben, dass es neben einem umfangreichen Online-Mehrspieler-Modus auch zwei kernige Missions-Editoren gibt. Mit dem Editor für Anfänger basteln selbst Sie nach wenigen Minuten neue Szenarien. Wer richtig die Sau vom Pflöck lassen möchte, versucht sich an der Profi-Version, die weitaus umfangreichere Möglichkeiten bietet, aber entsprechend kompliziert ist. AHMET ISCITÜRK

PACIFIC FIGHTERS

MINDESTENS: 1,4 GHz, 512 MByte RAM, 1,1 GByte HD, Win98	GENRE: Flugsimulation	PREIS: Ca. € 44,-
SINNVOLL: 2,5 GHz, 1 GByte RAM, DirectX 9	ENTWICKLER: Maddox Games	VERTRIEB: Ubisoft
	INTERNET: www.pacific-fighters.com	SPRACHE: Englisch
	USK-FREIGABE: Ab 12 Jahren	TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN:
Luftkampf, Verbündet;
1 Spieler pro CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 32 Spieler
INTERNET: 32 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	81%
STEUERUNG	82%
GRAFIK	72%
SOUND	79%
MEHRSPIELER	82%

EINZELSPIELER

78%

GUT – Nix für die stets breite Masse, doch Flut-Fans heben völlig ab.



»Ungerecht: Brad Pitts Bruder Cock hat zwei Knüppel.«



»Anno 1945: Der Aufbau-part wurde reduziert.«

MEDAL OF HONOR

PACIFIC ASSAULT™

DIRECTOR'S EDITION



HIER ERHÄLTlich:

63594 Hasselroth, **Hörn HOR** Neugasse 5, 06055/5400
21502 Geesthacht, **HIGH TECH SHOP** Bergedorfer Str. 34, 04152/70612
72072 Tübingen, **JOYPAD Videospiele** Europaplatz 7, 07071/364944
31832 Springe, **Bulldog- Games** Völkseiner Str. 46, 05041/972010, andreas@bulldog-games.de
01454 Radeberg, **GameHeaven** Otto-Uhlig-Str. 13, 03528/414797, info@gameheaven.de
19288 Ludwigslust, **Elektronik-Studio** Schloßstrasse 43, 03874/21481, electronic-studio@t-online.de
99817 Eisenach, **World of Games** Markscheffelshof 8, 03691/785296, worldofgames-dannyackermann@web.de
74072 Heilbronn, **Video und PC Games** Am Kieselmarkt 4, 07131/81170 o.-71, kurt-anne@t-online.de
91413 Neustadt, **Becker's Treffpunkt** Riedweg 9, 09161/2400, stefanbecker.stb@gmx.de
16321 Bernau, **Media Point** Zepernickler Chaussee 1, 03338/766151, eschulz@dataways.de
18057 Rostock, **GAMES STORE** Doberaner Str. 110, 0381/2003330, game-store@freenet.de
47608 Geldern, **Test & Buy** Glockengasse 6, 02831/994151, www.erotikplay.de
04600 Altenburg, **G-POINT** Moritzstr. 10/11, 03447/375130, info@gpoint-altenburg.de
79713 Bad Säckingen, **Mega Star** Güterstr. 1-2, 07761/59953, playcom@mega-star.de
65795 Hattersheim, **Video Games** Kapellenstr. 25, 06192/22642
63477 Maintal, **Game and Fun GmbH** Am Bootshafen 9, 06181/4240666, info@game-and-fun.de
44263 Dortmund, **Top-Games** Hörder Semerteichstr. 189, 0231/779700, topgam226@aol.com
79539 Lörrach, **Top-Games** Teichstr. 20, 07621/167160, gameconny@aol.com
41747 Viersen, **Willi's An- & Verkauf** Rathausgasse 14, 02162/5788177
83308 Trostberg, **Game & Fun Store** Sonnenleite 14, 08621/648014, games@t-online.de





Gut Ring braucht Keile!

Schluss mit der Warterei, jetzt hauen Sie ordentlich auf den Putz. **DER HERR DER RINGE: DIE SCHLACHT UM MITTELERDE** zaubert die bisher famossten Schlachten der PC-Geschichte auf Ihren Monitor – und Augenringe in Ihr Gesicht.

»In seiner Jugend trug der Weihnachtsmann Zwergfell.«

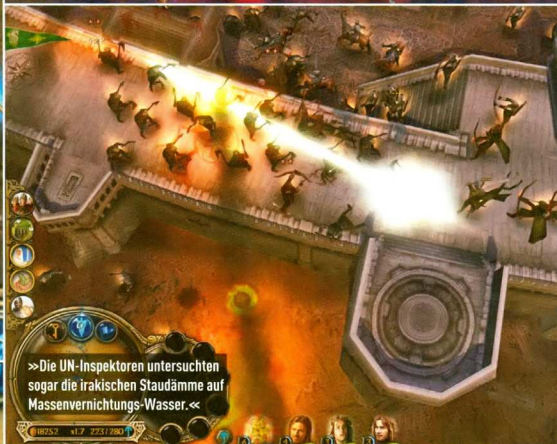


»In Mailand abgebildet:
Jean Pauls Gaul-Tier.«

- Über 70 Missionen, davon 40 Pflichtmissionen
- 2 Kampagnen: Gut und Böse
- 4 Parteien: Rohan, Gondor, Isengart, Mordor
- 3 Schwierigkeitsgrade
- Originallizenz der *Der Herr der Ringe*-Kinofilme
- Moralsystem der Krieger
- Helden mit Spezialfähigkeiten
- Mehrspieler-Deathmatch



»Falsch ausgerollt: roter Teppich.«



»Die UN-Inspektoren untersuchten
sogar die irakischen Staudämme auf
Massenvernichtungswasser.«

Angsterfüllt blicken die Soldaten von der Brüstung hinab auf die Ebene vor der Stadt. Die saftigen Wiesen verdunkeln sich langsam. Pechschwarze Wolken ziehen herauf und scheinen die bevorstehende Schlacht anzukündigen. Mordors gewaltige Armee marschiert auf Minas Tirith zu. Die Trommeln der Orks sind unter den lauten Stampfern blutrünstiger Kreaturen kaum zu hören. Riesige Belagerungstürme bewegen sich langsam auf die weiße Stadtmauer zu. Herangezerrt von gigantischen Trollen, denen das Licht der Sonne nichts ausmacht, Zitternd vor Angst klammert sich die Garde Minas Tiriths an ihre Speere. Bogenschützen schauen sich fragend an. Wie sollen sie gegen eine solche Übermacht bestehen? Das Heer der Finsternis kommt zum Stillstand. Für einen Mo-

ment herrscht absolute Stille. Dann zeichnen die ersten, feurigen Geschosse der Katapulte Rauchschwaden durch die klare Luft. Mit ohrenbetäubenden Explosionen reißen die Feuerkugeln Löcher in die Mauern. Krieger und Gesteinsbrocken wirbeln durch die Luft. Der grässliche Kopf eines Rammbocks erscheint zwischen den Orks. „Grond, Grond, Grond!“ dröhnt es von unten. Brennende Pfeile und Steine der verteidigenden Katapulte leuchten die vordersten Reihen der Angreifer. Doch der Kampf scheint aussichtslos. Plötzlich erfüllen markerschütternde Schreie die Luft, als sich Ringgeister auf ihren geflügelten Reittieren aus der Luft herniederstürzen. Immer wieder stoßen sie auf ihren geflügelten Drachen herab und leuchten mit den Krallen ihrer Untiere die Reihen der Verteidiger...



»Stammgäste sind nicht
überall gern gesehen.«

So spielt sich DER HERR DER RINGE: DIE SCHLACHT UM MITTELERDE

Anhand des atemberaubenden Gefechts um Helms Klamm in der guten Kampagne zeigen wir Ihnen, wie Sie *HdR: Die Schlacht um Mittelerde* zocken. Denn Electronic Arts' neues Strategiespiel weist einige Neuerungen auf. Selbst Veteranen werden sich umgewöhnen müssen.

AUFBAUEN



Auf diesen Symbolen errichten Sie Ihre Gebäude. Farmen versorgen Sie mit Rohstoffen, in Militärgebäuden trainieren Sie Soldaten und stellen schweres Kriegsgerät her.

SCHÄTZE AUFSTÖßERN



Um Ihre Kassen klingeln zu lassen und mehr Krieger ausbilden zu können, schicken Sie Ihre Helden los, um wertvolle, versteckte Schatzkisten zu suchen.

STELLUNG EINNEHMEN



Um dem Ansturm der blutrünstigen Orks entgegenzuwirken, positionieren Sie Ihre Bogenschützen auf den Mauern und das Fußvolk hinter dem Tor. Jetzt kann der Feind kommen.

ORKS SCHLACHTEN



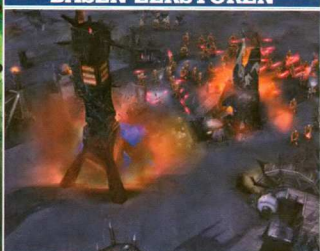
Von der Brüstung Helms Klamm aus heizen die Bogenschützen den stinkenden Orks ein. Helden und Reiter schalten die Feinde aus, die es trotzdem auf die Mauer geschafft haben.

VERSTÄRKUNG HOLEN



Nach einer Zeit schicken Sie zur Unterstützung Ihrer Garde Gandalf und die Reiter Rohans in die Schlacht. Diese räumen unter den Angreifern möglichst konsequent auf.

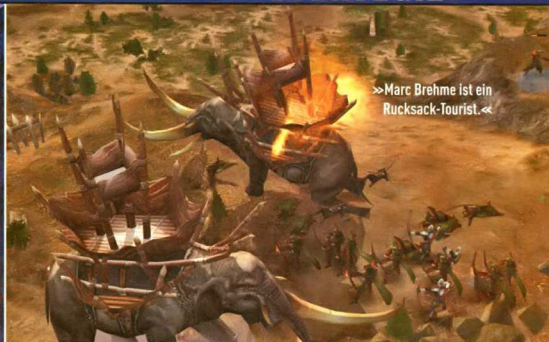
BASEN ZERSTÖREN



Haben Sie den Großteil der Ork-Armee niedergemetzelt, greifen Sie deren mit Abwehrtürmen geschütztes Lager an und machen es dem Erdboden gleich. Der Tag ist gerettet!



>>War in der Ukraine gut bezahlt:
manuelle Brennstab-Entsorgung.<<



>>Marc Brehme ist ein
Rucksack-Tourist.<<



>>Viel Spaß auf
dem Reitpenis.<<



>>Neue Sparmaßnahme aus Berlin: Arbeitslose
schieben die Autos der Politiker zum Bundestag.<<

FETTE SCHLACHTPLATTE

PC ACTION-Redakteure sind doof! Die beschreiben ja eine Szene aus dem Kinofilm *Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs*. Nicht ganz, verehrte Leser. Denn genau wie im Film erleben Sie die fesselnden Schlachten aus Tolkiens Fantasy-Epos nun auch am heimischen PC. Richtig: Die Schlacht um Mittelerde hat begonnen und Sie sind mittendrin. Schon wieder ein Fantasy-Echtzeit-Strategiespiel? Genau. Und

zwar ein wahrhaft bombastisches. Ehrlich. Hat es Sie einmal gepackt, lässt es Sie so schnell nicht wieder los. Genau wie wir werden auch Sie schon lange vor der monumentalen Schlacht um die Minas Tirith mit offenen Mündern vor dem Monitor hocken und atemberaubende Action bestaunen. Dann sehen Ihre Legionen oft ihrem virtuellen Ende entgegen, da Sie vor Spannung nicht in der Lage sind, die Maus zu bewegen. Wenn schließlich die

unheimliche Geisterarmee eintrifft und der Ork-Übermacht einheizt, reißt Sie das endgültig vom Stuhl. Glauben Sie nicht? Sollten Sie aber, denn etwas Derartiges haben wir noch in keinem anderen Strategiespiel erlebt. Noch nicht einmal im farnosen *Warcraft 3*. Wirklich keine Übertreibung!

ENGELCHEN ODER TEUFELCHEN?

Nach dem imposanten Intro finden Sie sich zunächst auf der detaillierten – und ani-

mierten – Übersichtskarte von Mittelerde wieder. Hier bewegen Sie per Mausclick, ähnlich wie in *Rome: Total War*, Ihre Heere und wählen den nächsten Ort des Geschehens aus. Schon jetzt prözt das Spiel mit butterweichen Animationen und grafischer Opulenz. Da ziehen dunkle Rauchschwaden aus Mordor im Südosten herauf und geflügelte Nazgul verbreiten Angst und Schrecken. Das können Sie natürlich nicht zulassen.



>>Zwischen Odysseus und dem
Zyklopen hatte es gefunkt.<<



>>Für Leute mit Wurstfingern:
Riesenwälscheibe.<<

»Grün ist die Heidi, wenn sie sich nicht wäscht.«



Neu im Angebot: Palantir-Schinken

Schlacht um Mittelerte erfindet das Rad nicht völlig neu. Lieb gewonnene Tastaturkürzel für Strategen funktionieren auch hier. Darüber hinaus gibt's dennoch ein paar sinnvolle Steuerungs-Innovationen:

ABENDSTERN/RING

Durch Kämpfe füllt sich das Symbol. Gewonnene Punkte tauschen Sie gegen globale Zauber ein. Durch einen Klick auf die Symbole daneben kehren Sie ins Hauptmenü zurück oder lesen die Missionsbeschreibung.

GLOBALE ZAUBER

Sie können in der guten und in der schwarzen Kampagne mächtige Zauber bewirken, die Sie zuvor im Abendstern/Ring-Menü ausgewählt haben. Nach dem Benutzen laden diese sich stets wieder auf.

MINIKARTE

In der Kristallkugel ist eine sich automatisch aufdeckende Karte des aktuellen Gebiets zu sehen. An Schlüsselstellen zeigt das Spiel Ausschnitte aus dem Film, wie etwa den Überfall auf die Stadt Osgiliath.

FÄHIGKEITEN

Neben dem Porträt des ausgewählten Helden erscheinen Schaltflächen zum Aktivieren Ihrer Spezialfähigkeiten. Zudem erkennen Sie die aktuelle Stufe und wie lange es noch bis zum Aufstieg dauert.

ROHSTOFFE/ARMEE

Auf dieser Leiste erkennen Sie links die Zahl der bereits abgebauten Rohstoffe. Auf der rechten Seite sehen Sie, wie viele Soldaten Sie zurzeit unter Ihrem Kommando haben und maximal befehligen können.

HELDEN

Am unteren Bildschirmrand sind Ihre Helden als Symbole zu sehen. Ein Klick auf einen der Recken genügt, um ihn zu aktivieren. Das kleine Symbol links daneben wählt alle Helden gleichzeitig aus.

Oder vielleicht doch? Die beiden Kampagnen des Spiels überlassen Ihnen die Entscheidung, lieber auf der Seite Gandalfs, Frodos und Aragorns zu kämpfen oder besser Sauron, Saruman und den Ringgeistern unter die stinkenden Arme zu greifen. Gut oder Böse? Diese jahrtausendealte Frage quält Sie auch im Spiel.

SCHAFF DIR EINE SICHERE BASIS

Die Wahl des Schlachtfeldes bestimmt, ob Sie durch den Sieg mehr Ressourcen erhalten, eine größere Armee kommandieren oder Punkte sammeln, um sich eine Spezialfähigkeit wie Massenheilung oder die Beschörung der bereits erwähnten Geisterarmee zu erkaufen. Viele der – auf beiden Seiten etwa 20 – optionalen Missionen dienen lediglich dazu, Ihre Kriegsmacht auszubauen. Das empfehlen wir dringend, denn nur mit einem großen und erfahrenen Heer kommen Sie weiter. Aber zunächst errichten Sie wie in jedem Echtzeit-Strategiespiel eine Basis, um für genug heroische Kämpfer zu sorgen. Die Gebäude stampfen Sie nicht willkürlich aus dem Boden. Zwar benötigen Sie keine Bauanträge und Genehmigungen, dennoch dürfen Sie wie im echten Leben nur an vorbestimmten Orten bauen. Effekt: Sie gelangen schneller zur Action. Symbole geben an, wo die Bauwerke stehen dürfen. Ein Klick darauf genügt, ein innovatives Bau-Menü erscheint und bietet Ihnen eine große Auswahl an. Sekunden später zimmern Arbeiter beispielsweise Baracken, Abwehrtürme oder Farmen zusammen, in denen Sie entsprechende Einheiten ausbilden.

SAMMELTRIEB

Auch in Mittelerte gilt: Hast du nichts, bist du nichts! Das neue Menü-System geht so schnell in Fleisch und Blut über, dass wie bei jedem PC ACTION-Redakteur bereits am 2. des Monats schon totale Ebbe in der Kasse herrscht. Im Spiel existiert nur eine Ressource, schlicht Rohstoff genannt. Besitzen Sie Farmen oder Holzfällerhütten, gibt's wie von selbst kontinuierlich Knete. Reicht Ihnen die nicht, räuchern Sie mit Ihren Mannen die zahlreichen Lager der Gegner aus, die genau wie Rohstoffquellen auf den großen Karten verstreut sind. Diese

sind wie die Strategiepunkte in *Dawn of War* heiß umkämpft. Dabei stellt sich heraus, dass der Computeregegner ziemlich intelligent agiert und versucht, Ihnen die Quellen wieder abzuluchsen. Merkt er, dass Sie schwächeln, greift er in der Regel an. Deswegen nützt es auch absolut nichts, sich in der Basis einzugeln. Schnelle und harte Angriffe stehen auf der Tagesordnung, wenn Sie nicht plötzlich ohne Rohstoffe dastehen wollen. Auf dem Weg zum Feind stöbern Sie auch Schätze auf. Sackten Sie das Gold ein, recken Ihre Uruk-Hais oder Rohans Reiter die Waffen gegen Himmel und stoßen frenetische Jubelschreie aus. Genau wie in den martialischen Kämpfen.

ROHE GEWALT

Beginnt die Keilerei, kleben Sie Ihre Glubscher besser fest wie Delinquenten auf dem elektrischen Stuhl. Sonst fallen sie Ihnen womöglich noch aus den Augenhöhlen. Warum? Ganz einfach. Aufreger wurde das Feld der Ehre bislang noch nicht in Szene gesetzt. Sogar Genre-Referenz *Codename: Panzers* neigt vor *Schlacht um Mittelmeer* ehrfürchtig das Haupt. Wenn Gandalf mit seinem Stab wie in Zeitlupe in einem weitem Bogen mächtig ausholt und eine gewaltige Schockwelle über das Schlachtfeld fegt, segeln Dutzende von Orks quer über den halben Bildschirm und krachen unter lautem Getöse in den Staub. Erstaunlicherweise gelingen solche Effekte, obwohl die reine Polygonzahl der Einheiten gar nicht so überdimensioniert ist. Es sind die Kleinigkeiten, die den Unterschied machen. Etwa „rund“ um Kurven reitende Pferde oder Lanzenträger, deren Waffen bei jedem Schritt hin- und herwackeln. Während der Schlachten möchten Sie am liebsten Monitor und Lautsprecher festhalten und sollten schon mal eine Entschuldigung für die Nachbarn bereithalten. Oder Sie lassen diesen zur Besänftigung einen Blick auf das leinwandähnliche Geschehen wandern. Wenn die Reiter Rohans durch Horden von kriegsgeilen Orks fegen. Bogenschützen jubelnd einen riesigen Troll zu Fall bringen und Helden Legionen von Gegnern im Alleingang erledigen, will der Hausgenosse bestimmt gleich mitzocken.

KRIEG DEN MORALISCHEN

Das alles hört sich nicht nur sensationell an, sondern sieht auch fantastisch aus. So tritt ein bemooster Ent im Kampf gemächlich wie Rudolf Scharping einer Gruppe Orks entgegen, während diese versuchen, das Baumwesen mit Flammenpfeilen abzufackeln. Das brennende Opfer flüchtet panisch zum nächsten Teich. Triefhass kickt es anschließend wütend die Feinde mit gewaltigen Tritten durch die Gegend. Oder da wäre der Ringgeist, der sich auf seiner fliegenden Bestie kreisend vom Himmel herab auf eine Reitergruppe stürzt. Diese versucht mit dem verzweiferten Ausruf „Nazgul!!!“ zu entkommen, doch die Klauen des Ungeheuers reißen zwei von ihnen mit sich. Da ist die Moral der Überlebenden natürlich wie bei Hartz-IV-Bewerbern total am Boden. Es kann durchaus vorkommen, dass einige Ihrer Krieger zu Beginn vor einem ekelhaften Troll heulend davonrennen, während Sie im späteren Spielverlauf höhnisch über ihn lachen und mit ihm den Boden wischen. Solche Szenen fesseln Sie staunend vor den Monitor und lassen Sie verschmerzen, dass gerade eine Horde gewaltiger Olfanten Ihre Kämpfer zu Brei trampelt und eindrucksvoll durch die Luft schleudert. Das einzige Wort, das dann noch über Ihre Lippen kommt, ist: „Wow!“

VETERANEN TREFFEN

Obwohl sogar die Sterbe-Animationen genial aussehen, sollten Sie darauf achten, dass nicht zu viele Ihrer Krieger über den Jordan gehen. Denn Ihre Einheiten verbessern sich mit der Zeit und werden in die weiteren Missionen übernommen. Nur mit Veteranen haben Sie in den späteren Schlachten wie in Minas Tirith oder am Schwarzen Tor überhaupt eine Chance. Klopfen Sie nämlich nur mit ein paar Grünschnäbeln an die Pforte Mordors, verspeisen Sie die 10.000 Orks auf der anderen Seite genauso genüsslich zum Frühstück wie Obelix ein halbes Wildschwein. Genauso laut wie der dicke Gallier schmatzt, dröhnt Ihnen der fette 5.1-THX-Sound in den Ohren. Die atemberaubende, orchestrale – und Oscar-prämierte – Original-Filmmusik von Howard Shore saugt Sie mitten hinein in das

Magische Momente

Wie kaum ein anderes Spiel erzeugt *HDR: Die Schlacht um Mittelmeer* Gefühlswallungen en masse. Von spannungsgeladenen Schweißausbrüchen bis hin zu Gänsehaut und Jubelschreien werden Sie alles durchleben. Wir haben für Sie vier Schlüsselstellen im Spiel herausgepickt. Aber Vorsicht, damit nehmen wir einige überraschende Szenen vorweg. Sie lesen auf eigene Gefahr weiter ...

BALROG

Die Gefährten durchqueren das unheimliche Höhlensystem der Minen von Moria. Kaum der Gefahr durch die Orks entronnen, tritt Ihnen auf einer Brücke der Balrog entgegen! Das gewaltige Biest knallt die Feuerpeitsche auf den armen Gandalf. Sein ohrenzerreißendes Brüllen lässt Ihre Lautsprecher vibrieren. Eine Szene, die dem Film kaum nachsteht und Sie schweißgebadet auf Ihrem Stuhl zurückschlägt.



KANKRAS LAUER

Wenn Sam durch die dunklen, mit Spinnweben übersäten Gänge Cirith Ungols schleicht, hören Sie ständig den hinterlistigen Gollum über den „fetten Hobbit“ lästern. Die Stimme in Ihrem Kopf macht Sie fast wahnsinnig. Am liebsten möchten Sie dem schleimigen Gnom den Hals umdrehen. Wenn dann die Riesenspinne Kankra aus der Dunkelheit auftaucht, stehen Ihnen wie beim Ergebnis der letzten US-Wahlen die Nackenhaare zu Berge.



GEISTERARMEE

Während die gewaltige Schlacht um Minas Tirith tobt, breitet sich langsam Hoffnungslosigkeit aus. Die Übermacht der Orks ist zu gewaltig. Obwohl Sie alles geben, leuchten sich die Reihen Ihrer Männer immer mehr. Die Mission scheint verloren. Erst als Aragorn Ihnen mit der unbeseigbaren Geisterarmee zu Hilfe eilt, wendet sich das Blatt. Wenn die Untoten über die Feinde fegen, fällt Ihnen ein riesiger Stein vom Herzen und Sie fühlen sich wie ein Gott.



SCHWARZES TOR

Viele gute Männer mussten bereits ihr Leben lassen. Sie gaben ihr Blut dafür, dass Sie nach endlos scheinenden Missionen endlich am gewaltigen Tor nach Mordor angekommen sind. Bei dessen Anblick erstarren Sie ehrfürchtig und fühlen sich trotz Ihres Heeres klein und schwach. Wenn dann noch kurz darauf Tausende von Orks brüllend und mit gezogenen Waffen herausströmen, hocken Sie nur noch sprachlos vor dem Monitor und beginnen zu beten.



DIE SCHLACHT UM MITTELERDE

VERGLEICH



ATMOSPHERE

95%

Genau wie die fantastischen Kino-Filme: Schlacht und einfach umwerfend.

89%

Durch die Helden und die gute Geschichte fasziniert das Spiel noch immer.

86%

Durch die Rollenspielelemente heben Sie mit den Charakteren richtig mit.

GRAFIK

93%

Bombastische Effekte und butterweiche Animationen, aber wenig Polygone.

87% (abgewertet)

Der inzwischen kantige Comic-Look hat immer noch seinen Charme.

89% (abgewertet)

Die detaillierten Gebiete und Figuren saugen Sie ins Spielgeschehen.



TAKTIK

90%

Eingelen ist nicht. Nur mit den richtigen Einheiten kommen Sie weiter.

93%

Auch hier gilt: Taktik ist Trumpf. Die Helden reißen manche Schlacht raus.

86%

Durch die direkte Steuerung haben Sie mehr Kontrolle in den Kämpfen.

SPIELSPASS

94%

Ein besseres Strategiespiel suchen Sie vergeblich. Der Hammer!

92%

Noch immer oberste Liga! Durch das Battle.net auch langfristig motivierend.

88% (abgewertet)

Die Rollenspielelemente versprechen lang anhaltenden Spielspaß. Klasse!

15%

85%

35%

45%

25%

75%

SPIELEMENGE: GOLLUM=Basissbau, ROT=Kampf

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einstiegsfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Maus kabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER

PC-ACTION-ABONNENT

ZOCKER-WEIBCHEN

DURCH-SCHNITTS-SPIELER

LÖSUNGS-BUCH-KAUFER

GEGEN-FRAUEN-VERLIERER

NUR-MOORHUHN-SPIELER

>>Give Speiß a chance!<<



>>Echt fett: Storcks Riesen.<<



512 MB RAM	Geforce2 MX	Geforce2 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce FX 5200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 9500	Radeon 9800 Pro
CPU mit 800x600x16 1.000 MHz	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 800x600x16 1.500 MHz	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 800x600x16 2.000 MHz	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 800x600x16 2.500 MHz	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 800x600x16 3.000 MHz	■	■	■	■	■	■	■	■	■

1.700 MHz 256 MB RAM, Geforce FX 5200 Ultra	1.700 MHz 256 MB RAM, Geforce FX 5200 Ultra	1.700 MHz 256 MB RAM, Geforce FX 5200 Ultra
---	---	---

1.024 MB RAM	Geforce2 MX	Geforce2 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce FX 5200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 9500	Radeon 9800 Pro
CPU mit 800x600x16 1.000 MHz	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 800x600x16 1.500 MHz	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 800x600x16 2.000 MHz	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 800x600x16 2.500 MHz	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 800x600x16 3.000 MHz	■	■	■	■	■	■	■	■	■

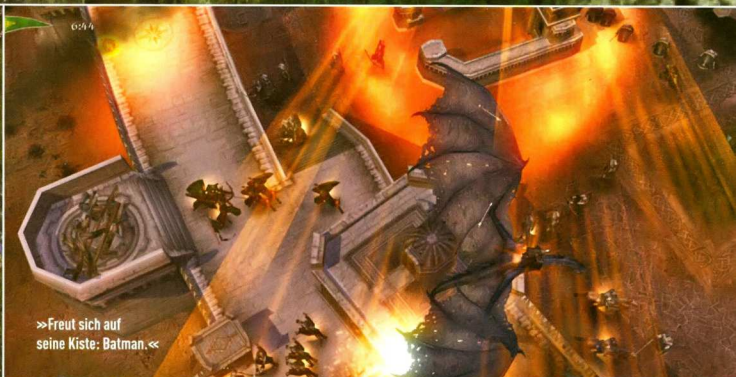
LEISTUNGSMERKMALE

Schlacht um Mittelmeer wird aufgrund einer Fps-Limitierung maximal mit 30 Bildern pro Sekunde dargestellt. Da es bei einem Strategiespiel kaum schnelle Bewegungen gibt, reicht das für einen flüssigen Spielablauf aus. Angesichts der sehr guten Grafik sind die Hardwareanforderungen überraschend gering. Im Tuning-Bericht auf Seite 176 erfahren Sie, wie Sie sogar mit einem Unterklasse-PC flüssig spielen.

PRO & CONTRA

- + Fantastische Grafik
- + Einzige Atmosphäre
- + Bombastischer Sound
- + Taktisch anspruchsvoll
- + Neuartiges Spielmenü
- + Spannende Missionen
- + Helden und Krieger steigen auf
- + Flüssige und weiche Animationen
- + Gefühlsregungen der Einheiten
- Verbesserungswürdige Wegfindungsroutinen
- Sehr hoher Schwierigkeitsgrad
- Keine frei bewegliche Kamera
- Keine Pausenfunktion

Geschehen und kriert dabei ein derart einzigartiges Spielerlebnis, welches uns eine Soundwertung von bislang noch nie vergebenen 97 Prozentpunkten wert war. Denn zusätzlich lauschen Sie den Sprechern aus den Filmen. In unserer Testversion säuseln die zwar auf Englisch, aber EA verpflichtete für die deutsche Version ebenfalls die Original-Synchronstimmen. Da feuert Eomer, der Anführer der Reiter Rohans, seine Pferdeherren mit einem inbrünstigen „Rohirriiiiiiiiiim!“ an, während Gandalf seine Gefährten zuteutet. Zur Unterstützung säuselt der weise Zauberer den Recken beschwörend ein „We will not fall!“, in die Lauscher. Und spätestens wenn in einem Unwetter Donner grollt und Regen prasselt oder Sam in einer Solomission ständig die Stimme Gollums aus allen Ecken vernimmt oder Sie in einer Schlacht „Kill them, all!“-Stimmengedrohne von Sauron vernehmen, setzt es eine echte Gänsehaut. Werten, dass?



»Freut sich auf seine Kiste: Batman.«



»Achten nie auf ihr Äußeres: Öko-Schlampen.«



»Ganz schön verschwenderisch: Produktion von gebrannten Mandeln.«

HELDENHAFT

Ab und an schlüpfen Sie auch in die Rolle der Helden aus dem Film und wandern etwa durch die dunklen Minen von Moria oder begegnen der Riesenspinne Kankra (siehe Kasten „Magische Momente“). Dort gewinnen die Charaktere zusätzliche Erfahrung und erhalten weitere Attacken, wie einen Sprungangriff, der Gegner in die Luft schleudert, oder einen Massenvernichtungs-Zauber, der auf einen Schlag die Reihen der feindlichen Orks erheblich leuchtet. Doch Vorsicht! Sie sollten es tunlichst unterlassen, wenn das Auge Saurons umherstreift!

LICHT UND SCHATTEN

Die Kampagne ist gemeistert, Mittelerde gerettet und unterjocht und Sie haben noch immer nicht genug? Dann aber flugs den Mehrspieler-Modus gestartet. Allerdings gibt es hier lediglich das Deathmatch gegen bis zu sieben Freunde. Da bietet Warcraft 3, vor allem durch das Battle.net, einfach eine Menge

mehr. Auch bei Hardwareanforderungen und Kameraführung fehlt das Tüpfelchen auf dem i. Um den Titel in voller Pracht genießen zu können, benötigen Sie einen Top-Rechner. Etwas Frust breitet sich zudem aus, wenn Ihre Krieger – selten – an Bäumen hängen bleiben. Und der stellenweise brutale, zum Glück aber dreistufig regelbare Schwierigkeitsgrad fordert selbst Genre-Assen aufgrund fehlender Pause-Funktion das Letzte ab. Dass sich die Ansicht im Spiel nur zoomen und drehen, aber nicht neigen lässt, ist schade. Eine freie Kamera wäre noch geiler gewesen. Trotzdem können wir Electronic Arts nur gratulieren. Sie haben mit *Schlacht um Mittelerde* einfach ein ziemlich perfektes Produkt abgeliefert. Spieltechnisch stimmt hier so ziemlich alles: taktischer Tiefgang, Steuerung, Gegner-KI und Inszenierung bewegen sich auf Referenzniveau. Deswegen heißt es nicht nur für Fans der Filme und Romane: zugreifen, sofort!

ANDREAS BERTITS/MARC BREHME

FAZIT



ANDREAS BERTITS

Unglaublich, unglaublich... Ich könnte diesen Kasten nur mit diesem Wort füllen. Es ist das einzige, das wenigstens ansatzweise das Spielgefühl beschreibt, das *HdR: Die Schlacht um Mittelerde* erzeugt. Nicht nur Herr der Ringe- und Echtzeitstrategie-Fans weinen vor Freude, wie Herr Brehme, als er seine erste Banane verspeiste. Bei solch spektakulären Kämpfen habe ich zuletzt nur in den Kinofilmen derart mitgefiebert. Eine so geile Atmosphäre ist bisher einzigartig. Der absolute Wahnsinn!

FAZIT



MARC BREHME

Mist, was schreibe ich denn jetzt? Kollege Bertits hat mir die passenden Worte schon vorweggenommen. Die *Schlacht um Mittelerde* macht noch mehr Freude als siegreiche Schlachten ums Sonntags-Steak. Nach nächtelangen Dauertests gehe ich jetzt zum Seelenklempern. Beim Zocken bin ich manisch, bei Spielentzug depressiv und das Schlimmste: Ich bekomme diese beschwörende Stimme nicht mehr aus dem Kopf: „Eine neue Macht erhebt sich.“ Sie zwingt mich, aufzustehen und den Redaktionskühlschrank zu plündern.

HDR: SCHLACHT UM MITTELDERE

MINDESTENS: 1,3 GHz, 256 MB RAM, 1,4 GByte HD, Win2000
SINNVOLL: 2,6 GHz, 1 GByte RAM, Radeon X800, THX-Sound

GENRE: Echtzeit-Strategie
PREIS: Ca. € 55,-
ENTWICKLER: EA LA
VERTRIEB: Electronic Arts
INTERNET: www.dsun.eagames.de
SPRACHE: Engl., Dt. geplant
USK-FREIGABE: Ab 12 Jahren
TERMIN: 9. Dezember 2004

MEHRSPIELER-OPTIONEN: (Team)-Deathmatch; 1 Spieler pro DVD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG 91%
STEUERUNG 94%
GRAFIK 93%
SOUND 97%
MEHRSPIELER 84%

EINZELSPIELER

94%

HERAUSRAGEND – Das beste Strategiespiel! Neue Referenz und absolutes Muss!

Die neue Beißzeit

Vergessen Sie Äpfel und den ganzen Schnickschnack. Wenn Sie kräftig zubeißen wollen, brauchen Sie VAMPIRE: THE MASQUERADE - BLOODLINES. Die Blutsauger sind mitten unter uns.

»Nach der Diät war
Benjamine Blümchen
für die Jugendliteratur
gestorben.«

Los Angeles bei Nacht. Hunger treibt sie. Die ewige Lust. Schon lange verspürte sie nicht mehr das befriedigende Gefühl, satt zu sein. Zu lange. „Hey Honey, suchst du ein Date?“ Die Worte der Rothaarigen mit dem zu knappen Oberteil klingen wie Musik in ihren Ohren. „Das weißt du doch“, entgegnet sie. 40 Dollar wechseln die Besitzerin. Ein Taschengeld für deutsche Verhältnisse. Gemeinsam verlässt das Paar die beleuchtete Hauptstraße

und biegt in eine dunkle Seitengasse. „Ist es noch weit?“ – „Noch ein Stückchen.“ Die junge Frau folgt ihr mit staksigen Highheels-Schritten. In die Schatten. Als sich ihre Eckzähne in die pochende Halsschlagader bohren, fühlt sie, wie ihre Kräfte zurückkehren. Die Welt um sie herum verliert für einen Moment die Farbe. Wenig später liegt zu ihren Füßen die tote Dirne und die Gasse ist menschenleer – denn ein Mensch ist sie seit Wochen nicht mehr.

JE SPÄTER DIE GÄSTE

Wenn man dem Glück begegnet, soll man es am Schopfe packen. Das weiß jedes Kind. An den Haaren in die Redaktion zerrten brauchten wir Bernd Reinartz dennoch nicht. Activisions PR-Manager schneite freiwillig mit der fertigen Version von *Vampire The Masquerade: Bloodlines* herein. Ein Wochenende hatten wir, um in die Rollenspiel-Welt einzutauchen. Das ist für ein Spiel mit angeblich bis zu 60 Stunden reiner Spieldauer na-

türlich wenig. Wir entschieden uns daher für einen ausführlichen Beta-Test und reichen die finalen Wertungen in der kommenden Ausgabe nach.

WELCHEN CHARAKTER HABEN SIE?

Vor der Kür kommt die Pflicht. So lautet das erste ungeschriebene Gesetz aller Rollenspieler. Robert Lemke, Gott hab' ihn selig, würde fragen: „Welches Schweinderl hätten's denn gern?“ Das entscheiden Sie selbst. Wie Sie sich sicher

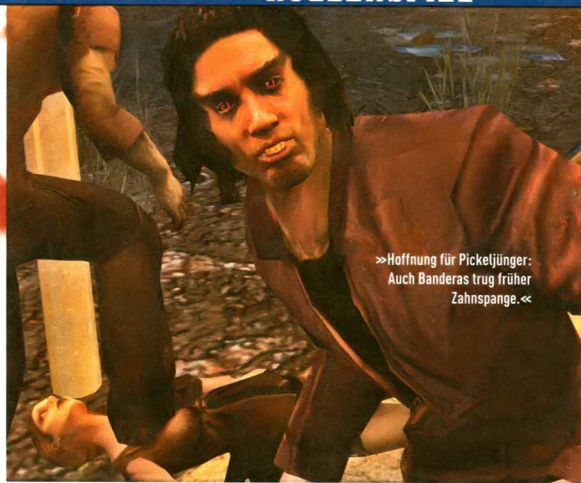
- Basiert auf Pen-&-Paper-Spiel
- Source-Engine wie Half-Life 2
- Verfolger- & Ego-Perspektive
- 14 spielbare Charaktere
- Knapp 30 Haupt-Missionen und 40 Neben-Missionen
- 5 alternative Enden



>>In Wirklichkeit ist der Zaunkönig ein hässlicher Vogel.<<

schon denken können, geht es darum, eine Spielfigur zu erstellen. *Bloodlines* bietet einen ganzen Bildschirm voller Attribute, Fähigkeiten und Disziplinen, auf die Sie Erfahrungspunkte verteilen dürfen. Daraus ergeben sich Ihre Begabungen. Also zum Beispiel, ob Sie eher der heimliche Schösserknacker oder der Hausdauertyp sind. Außerdem wählen Sie einen von sieben Clans. Nehmen Sie den Clan der Nosferatu, sieht Ihr Charakter wie eine aufgedunsene Wasserratte aus

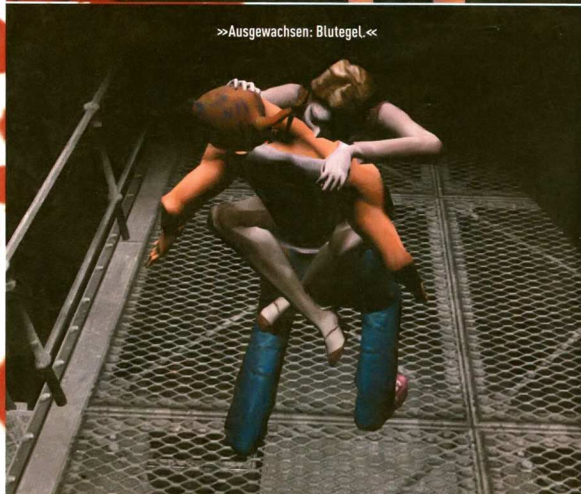
und muss die Öffentlichkeit meiden. Genau wie bei Michael Jackson sind somit kaum noch Spaziergänge durch eine Menschenmenge möglich: Kanalisation und Hinterhof ist angesagt. Hintergrund des Ganzen: Wer sich als Blutsauger zu erkennen gibt, bricht „die Maskerade“ und riskiert, von Vampirjägern gefählt zu werden. Die Zeiten, in denen Sie länger damit verbracht haben einen Charakter zu basteln als damit zu spielen, sind trotzdem vorbei. Wer sich mit dem Erfah-



>>Hoffnung für Pickeljünger: Auch Banderas trug früher Zahnsperre.<<



>>Ganzkörper tatoos können auch praktisch sein.<<



>>Ausgewachsen: Blutegel.<<

VAMPIRE: THE MASQUERADE - BLOODLINES

VERGLEICH



GOthic 2



VAMPIRE: THE MASQUERADE - BLOODLINES



HITMAN: CONTRACTS

HINTERGRUNDGESCHICHTE

91% Bietet enormen Handlungsraum, ohne den roten Faden zu verlieren.	95% Vielschichtig, geheimnisvoll, spannend. So sehen moderne Spiele aus.	77% Wirkt im Vergleich zu den Vorgängern zusammengeklüffelt. Schade.
--	--	--

TECHNIK

78% Das schmerzt: Nur noch in der Erinnerung auf der Höhe der Zeit.	90% Tolle Grafik, genialer Sound. Musikstücke unter anderem von Tiamat.	80% Fantastischer Sound mit gehobener Playstation-2-Grafik. Durchwachsen.
---	---	---



KAMPFSYSTEM

84% Nicht gerade einsteigerfreundlich, aber umfangreiche Magiebibliothek.	85% Zaubern, schlagen, schießen: ausgeklüffelt. Nur Treffen ist Glückssache.	86% Tausende ausgefallene Waffen mit konsistentester Steuerung. Gut!
---	--	--

SPIELSPASS

81% Spaß macht die Sache immer noch. Von Teil 3 erwarten wir Großes.	? Voraussichtlich sehr hoch. Die finale Wertung reichen wir nach.	78% Ausgefallene Level machen Nr. 47 zu unserem Lieblings-Psychopathen.
--	---	---

20%	60%	20%	45%	45%	1%	0%	90%
------------	------------	------------	------------	------------	-----------	-----------	------------

SPIELELEMENTE: GRÜN=Dialoge, ROT=Aktion/Kampf, BLAU=Charakteraufbau

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mausklackel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER

PC-ACTION-ABONNENT

ZOCKER-WEIBCHEN

DURCH-SCHNITTS-SPIELER

LÖSUNG-BUCH-KÄUFER

GEGEN-FRAUEN-VERLIERER

NUR-MOORHUHN-SPIELER

rungspunkte-Gedöns zu Anfang nicht belasten möchte, darf stattdessen sogar einen kleinen Fragekatalog beantworten. Aus von Ihnen vervollständigten Sätzen wie „Ein Einbrecher ist in Ihr Haus und Ihr Zimmer eingedrungen. Sie müssen sich ihm stellen. Sie nehmen eine Nachttischlampe und schlagen ihm den Schädel ein“, ermittelt das Spiel eine passende Figur. Wie Mike Tyson sieht diese dennoch nicht aus: Auch Computerspielergrafiken haben ihren Stolz.

IN KÖNIGLICHER MISSION

Durch die Hintertür betritt die Vampir-Frau, die Sie spielen, ein prunkvolles Arbeitszimmer. An der Wand hängt der wohl protzigste Plasma-Fernseher, den Hollywood je gesehen hat. Hinter einem großen Eichenholz-Schreibtisch begrüßt Sie ein älterer Herr im eleganten Zweireiher. „Guten Abend, Neugeborene. Isaac Abrams“ stellt er sich vor. „Ich habe dich erwartet. Es scheint, als mischten sich die Spielzeugsoldaten der Camarilla in letzter Zeit zu oft ein. Hat mir dieser milchgeschmeckte zweitklassige Prinz LaCroix etwas zu sagen?“ Gut, Ihr Meister, dieser LaCroix ist Ihnen auch nicht gerade sympathisch, aber das geht nun doch etwas zu weit. Wohlüberlegt wählen Sie Antwort drei. „Prinz LaCroix schickt mich. Mehr musst du nicht wissen.“ Die verbalen Attacken gehen weiter. „Prinz. Dass ich nicht lache! Prinz ist ein Titel – veraltet und absurder Jargon für jeden Narren, der nur hart genug darauf hin arbeitet. Ich erkenne ihn nicht an, ebenso wenig die Kainskinder unter dem Schutz dieser Baronie.“ Mit dem Ansehen Ihres derzeitigen Auftraggebers spüren Sie auch Ihren Stern sinken. Vielleicht eine günstige Gelegenheit, ein paar neue Jobs an Land zu ziehen? Sie haben die Wahl ...

PRO & CONTRA

- + Sehr spannende Story
- + Große Handlungsfreiheit
- + Spitzensound
- + Humorvolle Dialoge
- + Abwechslungsreiche Missionen
- + Hoher Wiederspielwert

- Langweiliges Tutorial
- Viele Ladepausen
- Kackelige Kampfsteuerung
- Eingeschränkte Interaktionsmöglichkeiten mit der Umgebung
- Keine deutsche Sprachausgabe

LEISTUNGSMERKMALE

Wir spielten *Bloodlines* auf einem Athlon AMD FX-53 mit 2,4 Gigahertz, einem Gigabyte Arbeitsspeicher und einer GeForce 6800 GT. Insgesamt lief das Spiel sehr gut. Allerdings kam es zu leichten Rucklern, wenn viele Figuren im Bild waren.

Es gibt sie doch!

Hans Eichel

Kenner bezeichnen den Bundesfinanzminister auch als Vampir von Berlin. Mit diversen Sparmaßnahmen versucht er seit April 1999 die Geldbeutel der letzten verbliebenen Steuerzahler leer zu saugen. Das Sparen hat er übrigens von seiner Mutter: Die sparte sich ein Geschenk pro Jahr, indem sie ihn am Heiligabend zur Welt brachte.



Foto: action press

Lisa Fitz

Zuletzt machte die 1951 in Zürich geborene Kabarettistin in der ersten Staffel der RTL-Serie *Ich bin ein Star, holt mich hier raus* von sich reden. Zugegeben: Ihr wahres Ich als Vampir ließ sich bisher nicht beweisen. Alle Spiegel, die ihr vorgehalten wurden, um sie durch ein nicht vorhandenes Spiegelbild zu entlarven, begingen vorher Selbstmord.



Monica Lewinsky

Niemand hat behauptet, dass Vampir klug sein müssen. Anfang 1998 kam heraus, dass sie als Praktikantin im Weißen Haus versucht hatte, den Präsident der Vereinigten Staaten zu beißen. Die stark kurzsichtige Frau hielt sich unter dessen Schreibtisch versteckt, als es zu einem inzwischen weltbekannten tragischen Missgeschick kam.



SPRICH DICH AUS!

Gespräche sind der Dreh- und Angelpunkt in *Bloodlines*: So kommen Sie an Ihre Missionen, so erhalten Sie oft auch Erfahrungspunkte und andere Boni. Der Wortwitz kommt nicht zu kurz. Meistens stehen mehrere Antworten zur Wahl. *Monkey Island*-Spieler und Führerscheinabsolventen kennen das

City of
Los Angeles

Municipal Map
No. 12456537
Covering Sections:
123, 286, 296, 109

So spielt sich VAMPIRE: BLOODLINES

Der facettenreiche Spielablauf lässt sich kaum in ein Schema pressen. Sie starten in Santa Monica und erkunden den Stadtteil frei nach Schnauze. Dabei stoßen Sie garantiert auf Personen, die Ihnen Missionen erteilen. Folgen Sie der Story, düsen Sie recht bald mit dem Taxi in neue Abschnitte von Los Angeles. Es gibt fünf Hauptareale und zahlreiche Nebenschauplätze.

KÄMPFEN



Mit der linken Maustaste schlagen oder schießen Sie, mit der rechten verwenden Sie Magie und mit „Tab“ blocken Sie Angriffe. Das Steinmonster im Bild ist ein Zwischengegner.

QUASSELN



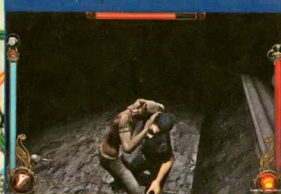
Schweigen ist Silber, Reden ist Gold. Zumindest in *Bloodlines*. Haben Sie Ihren Charakter entsprechend gezüchtet, können Sie Ihren Gesprächspartner in Ihrem Sinn beeinflussen.

RÄTSELN



Rätsel im ursprünglichen Sinn gibt es wenig. Hier sollen Sie verwunschene Gemälde in einer bestimmten Reihenfolge auflücheln. Schleich-Missionen kommen häufig vor.

BEISSEN



Ein Vampir braucht Blut, um zu zaubern. Vereinzelt finden Sie Blutbeutel, in der Regel beißen Sie Digi-Menschen. Dabei sollte Sie niemand sehen, sonst riskieren Sie einen Maskeradebruch.

Santa Monica

Downtown

Prinzip. Anders als vor gut vier Jahren im PC-Vorgänger *Redemption* laufen die Dialoge komplett auf Englisch ab. Nur die Untertitel sind noch Deutsch. Genau wie sämtliche Menüs. Übersetzt haben die Lokalisierungs-Profis von Effective Media (*Jedi Outcast* etc.) die Texte insgesamt allerdings sehr gut. Nur manchmal fällt auf, dass bei derben Ausdrücken wie „Cocksucker“ statt dem korrekten „Schwanzlutscher“ ein milderes „Pisser“ zu lesen ist oder aus einem „Snuff-

Movie“ (Film vom realen Tod einer Person) ein simpler „Horrorfilm“ wird. Wenn Herr Beckstein jung genug wäre, ein Computerspiel zu bedienen, fiel er wohl trotzdem vom Ministersessel.

NACH DOCH, WAS DU WILLST

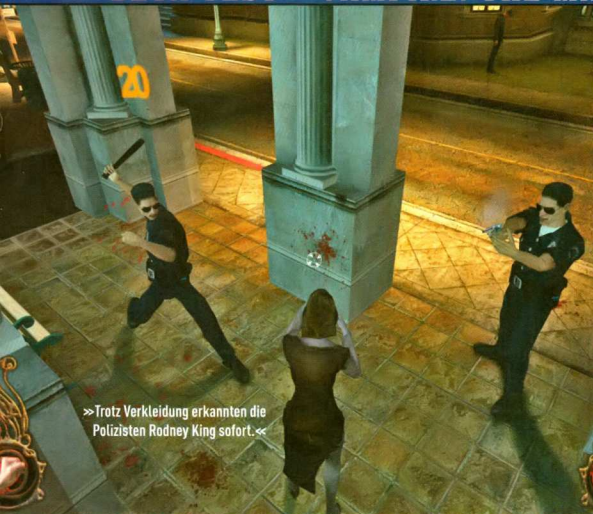
GTA hält scheinbar nach und nach in allen Genres Einzug: Sie dürfen im Großen und Ganzen machen, was Sie wollen. Fassanten aussaugen? Kein Problem. Einen Nebenjob annehmen? Gern. Die Gegend

erkunden? Absolut! Als roter Faden ziehen sich Hauptmissionen durch das Spiel und treiben die Story voran. Viele Aufgaben lassen sich zudem auf mehrere Weisen erledigen: Mit Diplomatie, Kampf oder indem Sie behutsam der Gefahr aus dem Weg gehen. Die Entwickler legten dabei sehr viel Wert auf realistische Optik. Deshalb ist es erst recht schade, dass die Interaktionsmöglichkeiten oft zu gering ausfallen. Fensterscheiben mit der Uzi zersplittern lassen, sieht bei-

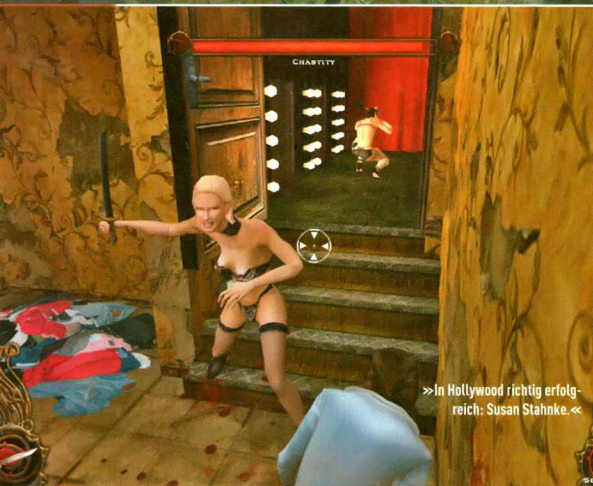
spielsweise hervorragend aus. Dass beim selben Fenster jedoch ein Schlag mit dem Knüppel überhaupt keine Wirkung zeigt, reißt Sie ja aus der Spielillusion.

VERSARGT

Wo steckt dieser mysteriöse Sarkophag? Liegt wirklich ein uralter Blutsauger darin? Schade, dass Sie nicht in die Kiste hineinsehen dürfen. LaCroix will das nicht. Andererseits dürfen Sie ja auch keine Wachleute umbringen. Ein



»Trotz Verkleidung erkannten die Polizisten Rodney King sofort.«



»In Hollywood richtig erfolgreich: Susan Stahnke.«



»Und sie sind wirklich Arzt?«

Blick auf den toten Uniformträger hinter Ihnen beweist, dass Befehle nicht immer zu befolgen sind. An der Decke des Museums schwenkt eine Kamera genau in Ihre Richtung. Auf Zehenspitzen huschen Sie so schnell es geht um die Ecke. Das ging gerade noch einmal gut. Die Frage, die sich stellt, lautet allerdings: Sind Sie die „Vampirin Todesfee“ (ein toller Name, den wir uns da ausgedacht haben, was?) oder Sam Fisher? Die Schleichanzeige neben Ihrer Lebensenergieleiste ist jedenfalls nicht Rollenspiel-typisch. Da Ihnen aber je nach Clanzugehörigkeit neben

Messer und Schleißen so tolle Zauber wie „Massen-selbstmord“ oder „Pestilenz“ zur Verfügung stehen, fällt die Antwort trotzdem klar aus. Nach allem, was wir von

Vampire The Masquerade: Bloodlines bisher sehen konnten, handelt es sich um ein Rollenspiel allererster Güte. Und ganz bestimmt nicht um ein blutleeres. JOACHIM HESSE

VAMPIRE: BLOODLINES

MINDESTENS:
1,2 GHz, 256 MByte
RAM, 2,83 GByte
HD, Win98

SINNVOLL:
3 GHz, 1 GByte
RAM

GENRE: Action-Rollenspiel
PREIS: Ca. € 46,-
ENTWICKLER: Troika Games
VERTRIEB: Activision
INTERNET: www.vampirebloodlines.de
SPRACHE: Englisch/Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 16 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN:
Drei CDs, nur ein Spieler. Vampire haben eben keine Freunde.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

Gruseliges Vampirspiel mit viel Action und Biss.

TENDENZ

STEUERUNG 82%
GRAFIK 87%
SOUND 93%

SEHR GUT

DAZ

RECHENBERG

FRANKFURT

STUTTGART

FAZIT

JOACHIM HESSE



Wer ist blass, hat blutunterlaufene Augen und scheut das Licht? Natürlich Spieler von *Bloodlines*. Nach einer kurzen Anlaufphase saugte mich die Story tief in die Welt der Vampire und raubte mir den Schlaf. Wer steckt bloß hinter dem Sumpf von Intrigen, Sex und Horrordideos? Meine erste Vermutung – Paris Hilton – scheint sich nicht zu bestätigen. Wenn es nötig wäre, würde ich auch eine Blutbank sprengen, um des Rätsels Lösung zu finden. Das Spiel schlägt stärker ein als jede Bloody Mary. Dicker Geheimtipp!

PROJECT: SNOWBLIND

www.projectsnowblind.com



DER SHOOTINGSTAR 2005.

Alle mit dem Sniper aus dem Hinterhalt erledigen?
Oder mit der Rail Gun in die Gegnermenge stürmen?
Oder mit mehreren Riot Walls einkesseln und eine
Granate draufwerfen? Oder eine EMP-Granate auf
einen Spiderbot montieren und in die Menge laufen
lassen? Oder lieber ganz anders? Man hat die Qual
der Wahl der Qual.



PC
CD



PlayStation 2

eidos

www.eidos.com



Nimm die alte Feste!

Egal, ob Sie mächtige Gemäuer stürmen oder Ihnen beim Anblick der Heldin Aris warm wird – beim Zocken von **DIE SIEDLER: DAS ERBE DER KÖNIGE** geraten Sie in Wallung.

In drei Jahren kann man einen Beruf erlernen, alle bisherigen Ausgaben der Süddeutschen Zeitung durchlesen oder einen weiteren Teil der berühmten Strategiespielreihe *Die Siedler* programmieren. Die deutsche Spieleschmiede Blue Byte hat sich

für Letzteres entschieden und werkelt seit dem Frühjahr 2001 an *Die Siedler: Das Erbe der Könige*. 1994 schlurft die erste dieser kleinen, knuffigen Figuren aus einem Pixelschloss und wenig später zogen seine Kollegen unter lauten Klopferäuschen die erste Holzfällerbude hoch. Es folgten Sägewerk, Steinmetz und Jagdhütte und kurz darauf waren Millionen Spieler auf der ganzen Welt vom *Siedler*-Virus infiziert. Hunderte virtueller Siedler bevölkerten die Monitore der Zocker und der Begriff „Wuselfaktor“ wurde geboren. Bis heute haben die alten *Siedler*-Teile kaum etwas von ihrer Faszination verloren. Wurden die Teile drei und vier der Aufbau-Strategie immer komplexer, rudert Blue Byte jetzt

forschung – einen Schritt zurück und orientiert sich getreu dem Motto „Weniger ist mehr“ spielerisch wieder am zweiten Teil.

ANSCHAUUNGSMATERIAL

Als Erstes fällt im Test natürlich die nagelneue Optik ins Auge. Alle Gebäude und Spielfiguren erstrahlen im schönen 3D-Gewand. Bäume wiegen sich sanft im Wind, Wölfe schleichen durch den Wald, Wasserfälle zaubern Regenbögen hervor und Vögel flattern umher. Die *Siedler*-welt wirkt lebendig wie nie. Manch einer gafft angesichts dieser Pracht mit offenem Mund auf den Monitor, als wäre der Leibhaftige erschienen. Uns riss plötzlich ein jämmerliches Geschrei aus dem Staunen heraus. Ach halt doch die Klappe, Mann!

»Die Besitzerin dieses Keuschheitsschlosses möchten wir nicht sehen.«



10 Jahre Siedlungsgeschichte

DIE SIEDLER (1994)



- Grafik-Auflösung: 320x200 und 640x480 (SVGA)
- 20 Berufe, 3 Militärgebäude, 5 Rittertypen, 30 Missionen
- Wegesystem mit Warentransport im Ameisen-Verfahren von Wegpunkt zu Wegpunkt
- Abhängig von der Ausbaustufe des Rechners von 4.000 bis 64.000 „kleinen Leuten“
- 2-Spieler-Modus gegen einen Freund oder den Computer

Legte auf dem PC 1994 den Grundstein der Siedler-Saga. Der „Wuselfaktor“ war geboren.

DIE SIEDLER 2 (1996)



- Höhere Auflösungen möglich (bis 1.024x768), Splitscreen-Modus
- 30 Berufe, 6 Soldatentypen, 10 Kapitel mit mehreren Missionen
- 4 Völker (Römer, Wikinger, Nubier, Asiaten)
- Unterschiedliche Landschaften, halbautomatischer Wegebau
- Schiffe und Esel für Transporte
- Mehrspieler-Modus für ein oder zwei menschliche Spieler und bis zu sechs Computergegner

Nachfolger mit sinnvollen spielerischen Neuerungen. Für viele Fans immer noch der beliebteste Teil.

DIE SIEDLER 3 (1998)



- Komplett in 3D modellierte 140 Gebäude, Auflösung bis 1.024x768
- 30 Berufe, direkt steuerbare Soldaten, Türme und Burgen können mit Bogenschützen besetzt werden
- 4 Völker mit ländertypischen Bauwerken und je 2 Kampagnen
- Einsehbares Lager, Fähren und Handelsschiffe
- Zahlreiche Mehrspieler-Karten für 2 bis 14 Mitspieler

Sprung zur teilweisen 3D-Grafik und ein deutlicher Schwenk in Richtung Echtzeit-Strategie.

DIE SIEDLER 4 (2001)



- Frei zoombare, detaillierte 2D-Grafik, 3D-Figuren und -Gebäude
- 3 Völker (Römer, Mayas, Wikinger) mit eigener Kampagne, Hauptgegner: das Dunkle Volk
- Viel benutzte Wege werden zu Pfaden und gepflasterten Straßen
- Kampfstärke resultiert aus Größe und „Schönheit“ der Siedlung
- Im LAN und über Internet-Server siedeln bis zu 8 Spieler auf einer Karte mit- und gegeneinander

Kompliziertes Mikromanagement überforderte die Einsteiger, Hardcore-Siedler zockten alle Add-ons.

DIE SIEDLER 5 (2004)



- Spielwelt komplett in 3D (Renderware-Engine), frei zoombar, radikal neues Aussehen der Figuren, Wettereffekte
- Ein Volk im Gotik-Stil mit umfangreicher Kampagne und Helden
- Neues Militärsystem, Soldaten werden in kleinen Trupps geführt
- Verzicht auf Fantasy, Magie und Seefahrt
- Wirtschaftssystem entschlackt, weniger Ressourcen

Es wuselt zwar immer noch, aber deutlich anders. Vor allem die Bedienung wurde wieder einfacher.



»Hoyerswerda 2004: Die Polizei schaut tatenlos zu.«



»Unterwegs abgesprungen: Münchhausen.«



»Eine gute Domina hat den Bogen raus.«



»Ihhh! Mehl-Würmer durch Firewall abgewehrt.«

Wir wollen uns doch erst mal weiter umschauen. Aber war da nicht was? Vor lauter Entdeckerei haben wir glatt vergessen, was uns das Intro eben noch brühwarm aufgetischt. Eigentlich sollten wir doch dem Dorf helfen, das gerade von Schergen des schwarzen Ritters überfallen wird? Per Rechtsklick mit der Maus jagen wir un-

seren blonden Helden Dario hinunter ins Tal. Ein paar Schwerthiebe später liegen die Schurken im Staub und uns weitere Typen mit weiteren Problemen in den Ohren. Jetzt sollen wir helfen, das Dorf Thalgrund aufzubauen. Ja, können die hier denn gar nichts allein machen? Helfen: okay, aber uns dabei die Finger schmutzig machen? Wir

spielen einen Königssohn, verdammt – und keinen Bauarbeiter! Per Mausclick wählen wir die Burg aus und kaufen ein paar Leibeigene, die wir in den Steinbruch und zum Holz schlagen in den Wald jagen. Dabei begleitet uns stets eine einfühlsame Musik, die vor allem Frauen und Tuntun zum Mitsummen einlädt.

MACH KARRIERE

Mit einem lustlosen „Wenn's denn sein muss ...“ auf den Lippen schnappen sich die Arbeiter Pike und Axt und beginnen, die Rohstoffe abzubauen. Neben Stein und Holz kratzen Sie auch Lehm, Eisen und Schwefel zusammen. Mehr Bodenschätze gibt's

So spielt sich DIE SIEDLER: DAS ERBE DER KÖNIGE

Die Siedler heißen nicht umsonst so. Sie errichten Bauwerke und erforschen Technologien, um eine blühende Metropole zu erschaffen. Gegen Neider und den fieseln schwarzen Ritter setzen sie sich mit Waffengewalt zur Wehr.

AUFBAUEN



Ihre Untertanen brauchen ein Dach über dem Kopf, etwas zu essen und einen Arbeitsplatz. Nun läuten Sie doch endlich den Bauboom ein!

FORSCHEN



Ohne Fleiß kein Preis. Stecken Sie richtig viel Kohle in die Uni. Es lohnt sich. Die Erfindungen sichern Ihnen ein schnelles Vorankommen.

KÄMPFEN



Mit Fußsoldaten, Kavallerie und Kanonen rücken Sie dem schwarzen Ritter auf die Pelle.



Die dümmdsten Siedler der Welt!

ATLANTER (BEWOHNER VON ATLANTIS)

Glaubt man dem griechischen Philosophen Plato, ist das geheimnisvolle Inselreich Atlantis irgendwann mal irgendwo im Nordatlantik abgesunken. Die meisten der armen Schweine, die sich dort angesiedelt und ein schickes Reihenhaushatten, spielten kurz darauf mit Kapitän Nemo unterwasser-Baseball. Gut, dass da-



mals Taucherausrüstungen noch nicht erfunden waren. Trotzdem haben unter Wasser einige von ihnen überlebt und sich den unwirtlichen Bedingungen angepasst. Bilderweise sind dabei den Frauen große Schwänze gewachsen – richtige Riesenflossen. Damit locken sie noch heute viele Seefahrer ins Verderben.

OSSIS (DDR-BÜRGER)

Die wenigen Deutschen, die nach dem Zweiten Weltkrieg hellesehen konnten, nutzten das gnedenos aus. Diese Propheten packten ihre Taschen und zogen nach Hannover, Stuttgart oder ins wunderschöne Bielefeld. Einige ihrer geistig unmachteten Mitbürger glaubten auch Jahre später noch an blühende Landschaften im Os-



ten der Republik und steckten jede Kiste in formschöne Betonplatten aus dem VEB Zementkombinat Dessau. Das schmucke Heim entsprach leider nicht der Abbildung im Katalog. Zum Ausgleich wurde 1961 kostenlos ein ansprechender Zaun drum herum gebaut und nach 20 Jahren gab es ein hässliches Plastikauto.

ENGLÄNDER (ERSTBESIEDLER AMERIKAS)

Anfang des 17. Jahrhunderts schipperten britische Emigranten über den großen Teich, um ein neues Leben im fernen Amerika zu beginnen. Das war gar nicht mehr so einfach, denn Kolumbus & Co. hatten schon alle Strandliegen besetzt. Es blieb den Inselpeiden nichts weiter übrig, als sich im Landesinneren breit zu machen.



Sie bauten Farmen, erländen den Müli-Riegel und teilten Korn mit den Ureinwohnern. Die Indianer bedankten sich artig für den kulinarischen Schock, indem sie die neuen Nachbarn abschlachteten. Hätten die Tommys damals schon geahnt, dass ein dorniger Bush mal ihr Präsident wird, wären sie eh auf ihrer Insel geblieben.

nicht mehr bei den neuen Siedlern. Wozu die Schufte rei gut sein soll? Ohne ein volles Warenlager kommen Sie im fünften Teil nicht weit. Schließlich sollen Sie den Tod Ihres Vaters rächen und dem schwarzen Ritter Kerberos, der das gesamte Land terrorisiert, in die Weichteile treten. Zurücklehnen und das Leben in vollen Zügen genießen? Pustekuchen! Anstelle einer fetten Erbschaft, wie sie Paris „Video-Queen“ Hilton erwartet, hat Ihnen Ihre Mutter auf dem Sterbebett nur ein mickriges Amulett ins Patschelhändchen gedrückt. Und ausgerechnet das möchte sich Kerberos auch noch um den Hals hängen. Ob der Eisenmann transsexuell ist oder was hinter seiner Affinität für den Schmuck steckt, erfahren Sie im Laufe der Kampagne. Sie besiedeln 15 Karten auf einem fiktiven, europäisch anmutenden Festland und lernen dabei neue Freunde und Feinde kennen. Wie in *Warcraft 3*

oder *Spellforce* wird die spannende Hintergrundgeschichte durch Zwischensequenzen in Spielgrafik erzählt. Obwohl das Drehbuch nicht von einem GZSZ-Autor geschrieben wurde, erwarten Sie überraschende Wendungen, Intrigen, Verrat und eine herzerreißende Liebesgeschichte.

AUFBAU OST

Zu Beginn der meisten Missionen pflastern Sie Ihre Siedlung mit Gebäuden zu. Sobald eine Bude steht, macht sich automatisch ein passender Arbeiter auf den Weg. Obwohl Blue Byte das Wirtschaftssystem kräftig entschlackte und einsteigerfreundlich gestaltete, gibt es immer noch genug zu tun. Kaum stehen die Produktionsstätten, liegen Ihnen die Tagelöhner schon wieder in den Ohren. „Wenn ich nicht bald etwas zu essen bekommen, falle ich vom Fleisch“, jammert der bullige Schmied und klingt dabei fast wie der Autor dieses Artikels, der die-

sen Spruch in der Redaktion alle zehn Minuten ablässt. Ist ja schon gut, es gibt gleich was zu futtern, brummen Sie und geben die nächste Baustelle in Auftrag. Sekunden später schält sich, begleitet von lauten Hammerschlägen und riesigen Staubwolken, ein Bauernhof aus dem Boden. Feste Wege und den aufwendigen Warentransport der Vorgänger suchen Sie allerdings vergebens. Die Arbeiter gehen selbstständig schlafen oder essen – es sei denn, Sie befehlen Überstunden. Und: Je näher Sie neben den Werkstätten die Wohnhäuser und Bauernhöfe gepflanzt haben, desto effektiver wird gebuckelt.

GEH FORSCH ZUR SACHE!

Fast alle Gebäude lassen sich ausbauen. Vorausgesetzt, Sie haben genügend Ressourcen angehäuft und Geld in Forschung investiert. In der Universität kritzeln Büchervürmer auf Schiefertafeln und erforschen wichtige Technolo-

gien. So hievt die Lehranstalt etwa die Wehrpflicht auf die Tagesordnung, die Sie Kasernen bauen lässt oder erfindet Zahnräder und Schießpulver. Mit letzteren Errungenschaften erschaffen Sie per Popgrade aus der anfangs poppeligen Schwefelmine ein richtiges Bergwerk und aus Aussichtstürmen selbststschießende Verteidigungsanlagen. Wie in allen *Siedler*-Teilen wird nämlich auch in *Das Erbe der Könige* gekämpft. In Militärgebäuden bilden Sie Schwertkämpfer, Bogenschützen, Lanzenträger und sogar Kavallerie aus. Außerdem können Sie Kanonen bauen. Unübersichtliche Massenschüffeln wie am Frühstücksbuffett Ihres All-inclusive-Urlaubs bleiben trotzdem aus. Truppenverbände sind stets in kleine Gruppen unterteilt, deren Anführer Sie per simplen Mausklick herumscheuchen. Die KI-gesteuerten Gegner zeigen sich intelligent. Sie umzingeln Ihre Einheiten oder treten den



»Missbildung: Armbrust.«



»Lola brennt.«



T • DIE SIEDLER 5: DAS ERBE DER KÖNIGE

DIE SIEDLER: DAS ERBE DER KÖNIGE

VERGLEICH



GESCHICHTE		
83% Eine Hintergrundgeschichte um den Helden Dario, die für Spannung sorgt.	81% Die vorhersehbare 08/15-Story ist nur schmücken-des Beiwerk.	73% Hübsche Render-Filmen über einen jungen Entdecker lockern das Spiel auf.
GRAFIK		
86% Komplett in 3D. Die Siedlerwelt wirkt realistisch und lebendig.	78% Pausbackige Siedler in bunter und heute veralteter 2D-Grafik.	82% Sehenswerte und liebevoll-detaillierte Knuddelgrafik in 2D.
WUSELFAKTOR		
76% Nur wenige Arbeiter laufen umher und auch Einheiten-Rushs sind passé.	88% Hundert Einheiten und Warenträger flitzen gleichzeitig über den Schirm.	82% Realistisch belebte Städte, wohn das Auge auch blickt. Sehr schön!
SPIELSPASS		
85% Ein Siedler-Teil, der sich thematisch zwischen Warcraft 3 und Spellforce drängt.	82% Durch komplexe Produktions- und Warenkreisläufe nichts für Anfänger.	85% Zurzeit immer noch die Referenz der gemittelten Aufbau-Strategie.
35% 30% 35%	45% 25% 30%	40% 15% 25%
SIELELEMENTE: GRÜN=Aufbau, ROT=Forschung, BLAU=Kampf		

512 MB RAM

	GeForce2 MX	GeForce3 Ti-200	GeForce FX 5200	GeForce4 Ti-4200	GeForce FX 5700	Radeon 9600 XT	GeForce 5900 XT	GeForce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■

1.200 MHz 256 MByte RAM, GeForce4 MX-440

1.024 MB RAM

	GeForce2 MX	GeForce3 Ti-200	GeForce FX 5200	GeForce4 Ti-4200	GeForce FX 5700	Radeon 9600 XT	GeForce 5900 XT	GeForce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mausekabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER

PC-ACTION-ABONNENT

ZOCKER-WEIBCHEN

DURCH-SCHNITTS-SPIELER

LÖSUNGS-BUCH-KAUFER

GEGEN-FRAUEN-VERLIERER

NUR-MOORHUHN-SPIELER

Rückzug an, wenn sie einer Übermacht nicht gewachsen sind. Oft haben Sie auch die Wahl zwischen Kampf und Diplomatie. Versperren Ihnen etwa windige Gestalten den Weg, können Sie die Typen entweder zusammenknüpfeln oder bestechen. Den Schotter nehmen Sie aus Ihrem Staatssäckel, das – Achtung Premiere! – durch Steuern aufgefüllt wird. Ziehen Sie bei der Höhe der Abgaben die Daumenschrauben nicht zu fest an. Ihre Untertanen werden sonst stinkig wie ein Harzer Handkäse und rebellieren wie Hartz-IV-Kunden es bei den Montagsdemos nicht gewagt haben!

ARBEITSPLATZBESCHREIBUNG

Die meiste Zeit verbringen Sie mit dem Ausbau Ihrer Siedlung, Forschung und der Zusammenstellung einer Armee. Dann bewegen Sie sich über die – besonders gegen Spielende – riesigen Karten und quatschen Leute an, die Sie mit allerlei Aufträgen zuplustern. Sie verjagen Vagabunden, spielen Postbote für den Bürgermeister oder verteidigen eine Stadt gegen gegnerische Angriffe. Als Mentor greift Ihnen Oliver Kalkofe ständig mit mehr oder weniger klugen Sprüchen unter die Arme. Über Geschmack lässt sich ja bekanntlich streiten. Wir fanden seine Laberei im Schwulentum eher nervig als unterhaltsam und hätten ihm am liebsten gleich wieder das Maul gestopft. Außerdem unterstützen Sie Ihre Spielhelden viel effektiver beim Kampf gegen den schwarzen Ritter. Während Dario einen Falken als Kundschafter ausspickt, legt Pilgrim Bomben, Salim baut Fallen und die hübsche Ari schleicht unsichtbar durch feindliche Reihen.

LEISTUNGSMERKMALE

Um den fünften Teil der Siedler-Serie flüssig zu spielen, brauchen Sie vor allem eine schnelle Grafikkarte. Besitzer einer GeForce3 Ti-200 oder GeForce FX 5200 Ultra können beispielsweise in 1.024x768 nur mit niedrigen Details spielen. Mit einer Karte der GeForce2- oder GeForce4-MX-Serie müssen Sie darüber hinaus auf zahlreiche Details verzichten. Die Auflösung 800x600 wird nicht unterstützt.

PRO & CONTRA

- + Schicke 3D-Grafik
- + Mehrere Helden
- + Spielprinzip mit enorm großem Suchfaktor
- + Unkompliziertes Wirtschaftssystem
- + Leichter Spieleinstieg durch umfangreiches Tutorial
- + Typische Seifenoper-Story
- + Übersichtliche Kämpfe
- Nur ein Volk spielbar
- Kamera nicht frei positionierbar
- Kein dynamischer Sound in Kampfszenen
- Tastatur nicht frei belegbar

SO EIN DONNERWETTER

Später haben Sie mit dem Wetterkraftwerk noch ein Ass im Ärmel. Im Spiel ist die Meteorologie beeinflussbar. Die Renderware-Engine zaubert neben strahlenden Sonnenschein auch Nebel, Regen und Schnee auf die vier Landscapetypen.





Ran ans Limit!

Mit dem *Erbe der Könige* siedeln Sie ausschließlich auf DVD. Das Spiel erscheint in einer Standard- und Limited-Edition, die beide umfangreiches Sonder-Filmmaterial enthalten. Das „Making-of-Movie“ zeigt, was Entwicklungsteams so alles leisten – von der Kreation des Spielprinzips über das Wirken der Grafiker und Animations-Spezialisten und das Level-Design bis hin zu den Aufgaben, die Spieltester bewältigen. Außerdem rockt es gewaltig: Die Editionen enthalten das Musikvideo *Bittersweet* der finnischen Band Apocalyptica. Die Single ist das offizielle Lied zum Spiel. Die Limited Edition prahlt zusätzlich mit einem großen Technologiebaum-Poster, *Siedler*-Schlüsselband, Fan-Aufklebern und einem rustikalen Holzkugelschreiber im Mittelalter-Look.



»Paul Breitner verteidigt seine Bälle.«

Das behindert nicht nur die Sicht der Einheiten, sondern hat auch strategischen Wert. Bereiten Sie Ihrem Gegner doch eine eiskalte Überraschung, indem Sie ihm über einen plötzlich zugeföhrenen See in den Rücken fallen. Im Mehrspieler-Modus bestiegen Sie im LAN oder Internet zwölf Karten für bis zu sechs Spieler in den Modi Eroberung, Technologieren und Punktejagd. Zusätzlich zu den Helden der Einzelspieler-Kampagne verstärken Sie Ihr Team mit der Giftschleuder Mary de Mortficht oder dem schwarzen Ritter Kerberos, der Gegner mit einem mark-schütternden Kampfschrei in die Flucht schlägt.

GUCK MAL, WER DA SIEDELT!

Ja, es stimmt. *Die Siedler* sind erwachsen geworden. Die pausbäckigen und pummeligen Typen mutierten zu stattlichen Männern. Obwohl sie anders aussehen als früher, haben die Siedler ihren Charme nicht verloren. Allein die Grafikpracht ist beeindruckend. Licht reflektiert auf Kettenhemden und Schilden und alle Figuren besitzen individu-

elle Schatten, die sich sogar auf Eisflächen spiegeln. Allerdings lässt sich die Sicht nicht uneingeschränkt verändern. Sie betrachten das Geschehen aus einer isometrischen Perspektive, die sich zoomen, aber nicht neigen lässt. Die Kamera ist lediglich per Tastendruck um etwa 120 Grad nach rechts oder links schwenkbar. Lassen Sie die Taste los, rotiert sie wieder in die Ausgangsposition zurück. Blue Byte erklärte diese Einschränkung mit Performancegründen. Trotz dieser Begrenzung schlägt der „Aquariumeffekt“ auch im fünften Teil wieder zu. Oft ertrappten wir uns dabei, einfach nur dem bunten Treiben auf der Mattscheibe zuzuschauen. Wenn nach einigen Stunden intensiven Siedelns endlich jeder Einwohner unserer Stadt einen Schlafplatz und etwas zu beißen hatte und fröhlich vermeldete „Hier lässt es sich gut leben“, freuten wir uns wie die Schneekönige. Obwohl sich *Das Erbe der Könige* eher wie ein „normales“ Echtzeit-Strategiespiel denn als ein klassischer *Siedler*-Teil spielt, sollten auch Hardcore-Fans einen Blick riskieren.

MARC BREHME



ANDREAS BERTITS

Ich gestehe, zunächst war ich enttäuscht. Die neuen *Siedler* spielen sich echt anders als die Vorgänger. Neben dem gemütlichen Aufbau-Part ist erheblich mehr Rumgeklappe angesagt. Um ganz ehrlich zu sein: Ich hatte am Anfang das Gefühl, einen *Spellforce*-Klon mit verstärktem „Basisbau“ zu zocken. Doch nach und nach stellte sich das alte Wuselgefühl ein – trotz der fehlenden Schlepper an Wegkreuzungen. Klar, Fans der Serie müssen sich umgewöhnen, werden dafür aber mit toller 3D-Optik belohnt.



MARC BREHME

Yeah! Endlich wieder siedeln! Wie hatte ich mich darauf gefreut! Klar, Hardcore-Fans wie ich stellen sich anfangs folgende Fragen: Nur ein Volk? Was soll ich mit den Helden? Und wo sind meine Lastesel und Kriegsschiffe? Wissen Sie was? Nach einigen Stunden vermissen Sie das kaum noch. Der schnelle Einstieg und die spannende Story sorgen für beschwingtes Zocken unterm Weihnachtsbaum. Denn die neue Mischung aus *Warcraft 3* und *Anno 1503* verkörpert vor allem Eines: Qualität aus deutschen Landen.

DIE SIEDLER 5: DEDK

MINDESTENS:
1 GHz, 256 MByte
RAM, 1 GByte HD
WinPSE

GENRE:
Strategie
PREIS:
Ca. € 50,-
ENTWICKLER:
Blue Byte
VERTEIL:
Ubisoft
INTERNET:
www.siedler.de

SPRACHE:
USK-FREIGABE: Ab 6 Jahren
TERMIN:
25. November 2004

MEHRSPIELER-OPTIONEN:
Deathmatch, Technologie- und
Zeitrennen, 1 Spieler pro DVD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 6 Spieler
INTERNET: 6 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG 85-
STEUERUNG 84-
GRAFIK 86-
SOUND 89-
MEHRSPIELER 85-

EINZELSPIELER

85%

SEHR GUT – Die *Siedler* zeigen im neuen Gewand mehr Kampfgeist als bisher.

Pitfall: Die verlorene Expedition

Pitfall Harry gehört zu den Urgesteinen der Videospielgeschichte. 1983 entwarf David Crane den Lianenschwinger für das Atari 2600. Nach über 20 Jahren hat Harry wenig verlernt. In *Die verlorene Expedition* macht sich der Abenteurer auf die Suche nach verlorenen Schätzen und antiken Tempeln. Dabei flitzt und springt der gut gelaunte Bengel durch den peruanischen Dschungel, überquert weite Schluchten und prügelt sich mit Eingeborenen herum. Wenn er auf einen der vielen schrägen Charaktere trifft, führt die Quasselstrippe witzige Dialoge. Die im Comic-Stil gehaltene Optik ist bestimmt nicht die Heidi Klum unter den Grafiken, sorgt durch die quatschbunte Darstellung aber wenigstens für Dschungelflair. Harrys Animationen sind zwar flüssig, aber nicht allzu geschmeidig.

Dafür gibt's ausreichend ausladende Missionen, in denen Sie sich mit einer etwas hakeligen Steuerung herumschlagen – am besten mit Gamepad. Ohne so ein Eingabegerät ist der happe Schwierigkeitsgrad kaum zu meistern. Die Soundkulisse mit Dschungelrhythmen sorgt für ein einigermaßen gelungenes Jump&Run-Vergnügen für Fans.

RALPH WOLLNER

FAZIT

RALPH WOLLNER

Pitfall Harry ist genau wie ich: alt, aber glücklich. Der gut gelaunte Kerl zaubert mit flotten Sprüchen ein Lächeln auf Gfult-Lippen. Freunde unkomplizierter Arcade-Unterhaltung liegen mit dem *Pitfall*-Abenteurer richtig, der Rest ist lieber vorsichtig.



>>Manchmal weigerte sich Bubbles.<<

PITFALL: DIE VERLORENE EXPEDITION

MINDESTENS: 800 MHz, 256 MByte RAM, 1,2 GByte HD, Win98
GENRE: Action-Adventure
PREIS: Ca. € 30,-
ENTWICKLER: Aspyr Media
VERTRIEB: Activision
INTERNET: www.aspyr.de
SINNVOLL: 1,4 GHz, 512 MByte RAM, Gamepad
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 6 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Pitfall Harry ist ein typischer Einzelgänger.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG 71
STEUERUNG 73
GRAFIK 66
SOUND 80
MEHRSPIELER –

EINZELSPIELER

67%

BEFRIEDIGEND – Solides Remake mit coolen Charakteren und Comic-Optik.

Sonic Heroes

Herzlich willkommen zurück! Endlich präsentiert sich Segas Sause-Igel im aufgepeppten PC-Gewand. Diesmal hat er sogar seine Freunde mitgebracht. In farbenfrohen Levels rennen Sie mit einem Dreierteam durch die Gegend. Jede Figur hat ihre individuelle Stärke: Geschwindigkeit (Sonic), Kraft (Knuckles) und Fliegen (Tails). Je nach Situation schalten Sie per Tastendruck zwischen den Charakteren hin und her. Insgesamt gibt es stolze zwölf Protagonisten, die darauf warten, durch 14 große Levels gesteuert zu werden. Für jede Mission gibt es mehrere Lösungswege. Das macht *Sonic Heroes* auch über eine längere Spieldauer interessant. Grafisch bietet Sega die gewohnte Comicoptik-Kost, schießt aber in Sachen Kamera und Steuerung einmal mehr nicht den Vogel ab.

Das kann man bei der hohen Spielgeschwindigkeit allerdings locker verschmerzen. Besonders im Mehrspieler-Modus bringt *Sonic Heroes* tierisch Bock. Hier stehen Ihnen sieben packende Spielvarianten zur Verfügung, die optimalen Partyspaß garantieren. Wenn Sie – wie wir – im Herzen jung (geblieben) sind, schlagen Sie unbedingt zu.

RALPH WOLLNER

FAZIT

RALPH WOLLNER

Sega waren für mich schon immer die Größten. Mit *Sonic Heroes* macht die kultige Spieleschmiede das, was sie am besten kann: rasante und knallbunte Dauer-Action mit fluffiger Grafik und typischer Geräuschkulisse. Ich liebe Sonic!



>>Der Klassiker ist zurück: Drei in der Tube.<<

SONIC HEROES

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 800 MByte HD, Win98
GENRE: Action
PREIS: Ca. € 30,-
ENTWICKLER: Sega
VERTRIEB: Atari
INTERNET: www.atari.de
SINNVOLL: 2 GHz, 256 MByte RAM, Gamepad
SPRACHE: Englisch
USK-FREIGABE: Ohne Altersbeschränkung
TERMIN: 25. November 2004

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Action-, Battle-, Ring-, Bob-, Schnell-, Spezial-Rennen; 2 Sp./CD

PC: 2 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG 82
STEUERUNG 73
GRAFIK 77
SOUND 77
MEHRSPIELER 83

EINZELSPIELER

78%

GUT – Superschnelles Arcade-Spiel mit lustigen Charakteren.



Wertung 1,71
Spiel des Monats
ComputerSpiele 12/04

ROME™

TOTAL WAR



»EIN MUSS FÜR STRATEGEN« GAMESTAR 7/2004



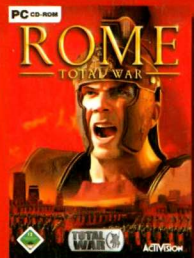
Befehligen Sie mit der intuitiven Steuerung einzigartige Einheiten, von karthagischen Elefanten und Sensenreitwagen bis hin zu römischen Kriegshunden.



Schaffen Sie ein Imperium auf der revolutionären 3D-Kampagnenkarte, die sämtliche Städte und Armeen übersichtlich darstellt.



Gehen Sie in die Geschichte ein und kommandieren Sie eine von elf Armeen der Alten Welt in epischen Echtzeitschlachten cineastischen Ausmaßes.



ACTIVISION



www.totalwar.com



www.activision.de

Total War Software © 2002-2004 The Creative Assembly Limited, Total War, Rome, Total War und das Total War Logo sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von The Creative Assembly Limited in England und/oder anderen Ländern. Veröffentlichung durch Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Das NVIDIA Logo und das "The Way It Should Be Played" Logo sind eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der NVIDIA Corporation. Microsoft und das Microsoft Logo sind eingetragte Warenzeichen der Microsoft Corporation. GameSpy und das "Powered by GameSpy" Design sind Warenzeichen von GameSpy Industries, Inc. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.



»Seit dem alten Rom
beliebt: Kistenverfolgung.«

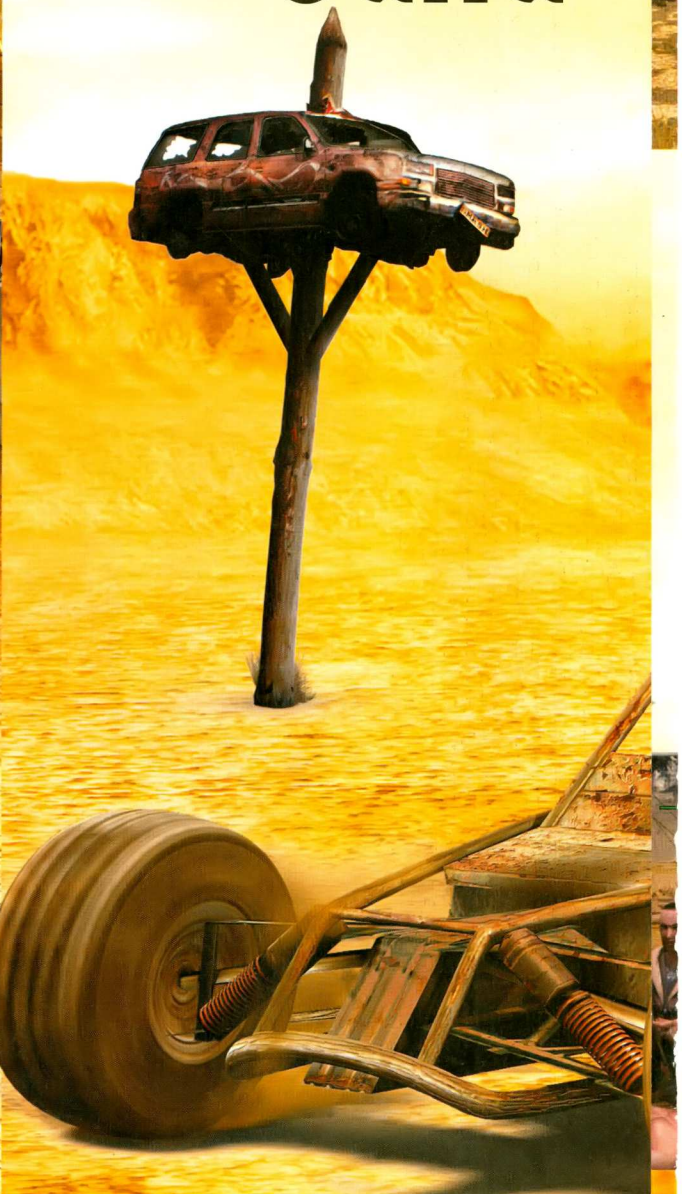


»Verstümmelt:
Holzmacht.«



»Dschungelcamp: MDR-Produktion.«

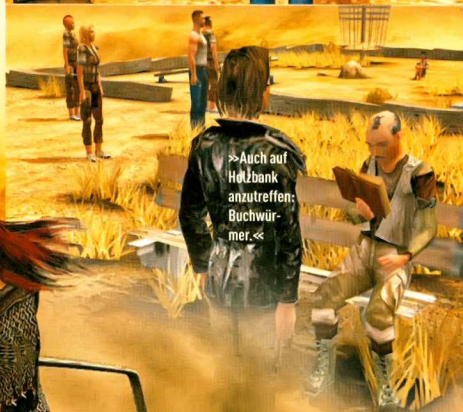
Sand



in Sicht!

2062 sitzt die Menschheit auf dem Trockenen. Rattenfleisch statt Steaks, Sandburgen statt Häuser – bei Lebensbedingungen wie in **THE FALL** steckt jede Menschenrechtsorganisation den Kopf in den Sand! Sie aber nicht.

>>Nie wieder eine Zwischenlandung in Polen!<<



Charakter? Klasse!

Sechs Menschen, sechs Sinne: Ihre Party können Sie zum Glück so spezialisieren, dass sich Ihnen später keine Wüstenratte mehr freiwillig in den Weg stellt. Wir sehen uns einige Protagonisten näher an.



CARMEN

Lebenserfahrung: Kriminalität
Merkmal: Scharfes Klatschweib

Carmen ist eine geschickte Rednerin. Praktisch, wenn es darum geht, bei Händlern Rabatte auszuhandeln. Vielleicht liegen Ihre Erfolge auch einfach an ihren beiden schlagkräftigen Argumenten in Verbindung mit der blonden Haarfarbe. Diese Kombi biegt bei jedem Waffenverkäufer den Gewehrlauf nach oben. Doch Vorsicht! Carmen ist zickig: Wenn jemand meckert, dann meistens sie.



Butch

Lebenserfahrung: Handwerk
Merkmale: Kräftig und trottelig

Nichts bringt diesen muskulösen Burschen aus der Ruhe. Nicht mal die Anmache einer Verehrerin, die sich mit ihm einen schönen Urlaub vorstellen könnte. Wenn den Kerl überhaupt etwas erregt, dann große Rohre. Nein, Butch ist kein Freund von Patrick Lindner, vielmehr steht er auf durchschlagkräftige Wummen wie Raketenwerfer oder Gewehre.



AGNES

Lebenserfahrung: Leckendär!
Merkmal: Grassüchtig

Agnes isst kein Fleisch und hungert sich in der leeren Wüste aufgrund des Fraßmangels fast zu Tode. Aber Randgruppen liebt PC ACTION über alles, weil man auf denen so gut herumreiten kann. Bei Agnes funktioniert das nicht, die ist nämlich lesbisch. Was das im Spiel heißt? Na, sie würde gerne mit der Carmen von weiter oben ... Hmm. Dann sind Sie auch lesbisch, oder?

Jeder stellte sich wohl schon mal die Frage, wie die Zukunft der Menschheit aussehen mag. Versinkt unser blauer Planet in atomarem Fallout? Wird eine globale Hungersnot die Erdbevölkerung auf die Einwohnerzahl Liechtensteins dezimieren? Oder noch schlimmer: Züchtet die nächste DSDS-Staffel weitere Hüpfdohlen heran, die mit ihrer Stimme Millionen unschuldiger Fernsehzuschauer terrorisieren? Wenn es nach dem Berliner Entwickler Silver Style geht, erwartet uns eine ganz andere Katastrophe: Im Jahre 2062 bringt eine Überdosis CO₂ Mutter Erde ins Schwitzen. Die Temperatur steigt global um satte 10,5 Grad. Deutsche Urlauber saufen ihr Bier fortan an der Nordküste Norwegens statt auf dem sonnigen Mallorca, denn selbst in einst arskalten Gegenden ziehen sich Frauen nun freiwillig aus. Nachtteil: Die Pole schmelzen, Krankheiten brechen aus und verwandeln Großstädte in pflanzen- und menschenleere Sandwüsten. Als ob das nicht genug wäre, rotten sich die letzten Überlebenden selbst aus – Konflikte und Kriege um Essen und Territorien sorgen nicht gerade für Bevölkerungswachstum. 21 Jahre später finden Sie sich in diesem Chaos wieder – als Protagonist des Endzeit-Rollenspiels *The Fall*.

HOL SIE DIR!

Zu Beginn des postapokalyptischen Epos bleibt Ihnen die komplizierte Charaktererstellung manch anderer Titel erspart. Stattdessen entscheiden Sie sich für das Aussehen Ihres zukünftigen Helden mithilfe von 16 vorgegebenen Porträts. Je nach Vorliebe reicht die Auswahl von einer alten Schurle bis zu lässigen Typen mit Gesichtstätowierung. Wer jetzt meckern will, warum man die obligatorischen Erfahrungspunkte auf Fertigkeiten nicht verteilen darf, sollte sich erst mal gedulden. Zunächst steht Ihr Alter Ego mutterseelenallein da. Eine fiese Gang hat die Bewohner seiner Siedlung massakriert, die Eltern des Helden fielen den Banditen ebenfalls zum Opfer. Und zu guter Letzt ist auch noch seine Schwester in unbekannte Richtung verschwunden. Frauen! Nach tagelangen Fußmärschen durch die Wüste von Arizona erreicht Ihr noch namenloser Haudegang eine Siedlung, die vor Übergriffen des kriminellen Gesindels gut geschützt ist. Dort hat sich nämlich die so genannte GNO (Government of the New Order) gebildet, eine neue Regierung, die sich für einen Wiederaufbau der postapokalyptischen Welt einsetzt. Im Dorf angekommen, begeben Sie sich zum Hinrichtungsplatz, wo ein gefangener Übeltäter

Äh ... geht das auch im echten Leben?

TIGER KITZLEN

In *The Fall* ist Fleisch eine wichtige Sache. Ein vegetarisches Leben ist kaum möglich: Selbst Ihre eigene Leiche geben manche Charaktere zum Fressen frei. Aber das nur im Notfall, denn es gibt genügend Tiere, um sich Wintervorräte anzulegen, auch wenn dieser nie kommt. Sie jagen Bären, Elche, Kühe oder sogar Tiger.



Im echten Leben fällt ein gewisser Herr Roy, der obersten Tierreich rauschenden und einen echten Tiger kitzeln. Doch solche schmalen Aktionen gefielen dem Wackel anscheinend nicht, und so wurde Roys Bühnenauführung zu einer blutigen Vorstellung.

DURCH'S LOCH GUCKEN

Immobiliensmakler erleben in diesem Endzeit-Rollenspiel einen Super-Gau: Die globale Katastrophe legte nicht nur die Mehrheit ihrer Kunden von der Erdoberfläche, auch die Häuser folgten dem Beispiel der Twin-Towers und stürzten zusammen. Seitdem leben Menschen in alten Ruinen und Wohnwagen oder verkrüppeln sich in Erdlöchern.



Ähnliches widerfuhr auch dem Iraker Saddam. Als die Ameis Bagdad dem Wüstensand gleichmachte, musste der Pfaffen-Bäcker eine andere Wohnung beziehen und verkrüppelte sich in einem Erdloch. Bild: Fissur oder Rasterei durften nicht mit.

ROLLEND BALLERN

Trotz der postapokalyptischen Welt kommt *The Fall* ohne moderne Technik nicht aus. Hier und da finden aufmerksame Wüstenvandere Elektroherde, Kopfhörer, echte Grafikkarten und sogar Fahrzeuge. Mit diesen dürfen Sie bei entsprechenden Fertigkeiten nicht nur herumrollen, sondern auch kämpfen. *Far Cry* lässt grüßen!



Fahrzeugkämpfe gab es schon in der DDR. Als die Mauer noch stand, stürzte sich Ossis nicht nur auf Bananen, sondern auch auf überragende Technik wie den Trabant. Heute hat das Ding Kultstatus – wie alles, was nie kaputt, aber ein entsprechendes Alter besitzt.



erade seinen Kopf – äh – vert. Auch der Präsident der neuen Ordnung ist anwesend. Nach einer kurzen Vorstellung schließen Sie sich seiner jungen Regierung an und dürfen wenig später an der Passausgabestelle am ersten Mal an Ihren Charakterwerten teilen.

ICH, DER IST DAS!

Netzt bestimmen Sie Namen, Alter, Körpermerkmale, die Herkunft und legen sogar fest, ob Ihre virtuelle Leiche nach einem eventuellen Ableben als Nahrung verwendet werden darf. Damit es gar nicht erst so weit kommt, legen Sie die Attribute Stärke, Geschicklichkeit, Beweglichkeit, Konstitution, Intelligenz und Charisma fest. Danach verteilen Sie 50 Erfahrungspunkte auf 14 Fertigkeiten wie Umgang mit Waffen, Technik, Redegewandtheit, Taschendiebstahl, Fahrgeschick, Sprengstoffe oder Medizin. Nein, langweilig ist das nicht. Aber wichtig, denn „ver-

gessene“ Talente lassen Sie später mitunter an vermeintlich einfachen Aufgaben verzweifeln. Wenn Sie fertig sind, wartet bereits der erste Auftrag und dieser hat's in sich: Sie sollen die Ratskulls-Bande finden und eliminieren. Und genau diese Hahnen sind für den Tod Ihrer Alten verantwortlich. Doch mit Rache ist es wie mit Sex – sich allein auszutoben, macht bekanntlich nicht mal annähernd so viel Spaß wie in einer erfahrenen Gruppe. Deswegen rekrutieren Sie für diesen wichtigen Auftrag fünf von insgesamt acht verfügbaren Helfern. Jede Ihrer Entscheidungen wirkt sich fortan – ähnlich wie in *Baldur's Gate* – auf das Zusammenleben der Gruppe aus. Mal zicken sich zwei Weibchen gegenseitig an, mal startet Ihr machohaft Sprangstoffmeister einen Annäherungsversuch bei der überzeugten Vegetarierin, nur um festzustellen, dass die Angebetete lesbisch ist. Hehe!

KEINE ARBEITSLOSIGKEIT

Sobald Ihr Aufräumkommando einsatzbereit ist, steht dem Rachezug nichts im Wege. Doch bevor Ihre Eltern in Frieden ruhen, müssen Sie viel über sich ergehen lassen. Beispiel gefällig? Die Ratskulls sichern ihr Waffenlager mit einem Minengürtel ab. Wenn Sie in der gefährlichen Zone einen Spaziergang wagen, fliegen die Fetzen. Also schnappen Sie sich die Kühe eines Bauern und treiben diese direkt in die explosiven Gefilde. Nach einigen Detonationen liegen die Viecher am Boden und Sie gehen im wahrsten Sinne des Wortes über Leichen und nähern sich nun gefahrlos dem Waffenlager. Ach ja, die toten Kühe schlachten Sie natürlich auch aus, deren Fleisch ist schließlich schon servierfertig ... Nicht selten fühlen Sie im Spiel mit den Charakteren, etwa wenn Sie einen Beziehungsstreit schlichten. Noch ein Beispiel: Während ein Ehemann auf dem

Feld schuftet, muss seine erschöpfte Frau für ihn kochen. Doch das noch lebendige Abendessen ist ihr weggelaufen. In tierischer Angst vor ihrem brutalen Lebensgefährten fleht sie Sie an, diesem die Hungersnachricht zu überbringen: „Wenn er davon erfährt, schlägt er mich zu Tode! Bitte hilf mir!“ Hmm, brüllen Sie der Tussi ein „Selber Schuld!“ ins tränenfeuchte Gesicht oder wollen Sie die Arme trösten und sie vor Schlägen des Peinigers beschützen? Okay, gehen wir von der irrigen Annahme aus, dass Sie ein herzensguter Mensch sind. Also versprechen Sie der Evastochter, mit ihrem Gatten zu reden. Bald darauf begegnen Sie dem wütenden Bauern. Dieser ist extrem sauer auf seine bessere Hälfte: „Wo ist mein Schrotgewehr? Ich leg' die Alte um!“ Eine Versöhnung und ein aufklärendes Gespräch kommen für den nicht in Frage. Sie greifen also zur drastischen Lösung und sorgen dafür, dass der





Typ nie wieder Hunger hat. „Ich fürchte, du musst nie wieder für deinen Mann kochen ...“, berichten Sie später seiner Witwe, und stellen sich darauf ein, jeden Moment von einer Bratpfanne getroffen zu werden. Doch die Schnalle reagiert ganz anders als erwartet: „Danke, nun kann ich ein neues Leben beginnen!“ und schmeißt sich sofort auf ein neues Mannsbild. Sehr realistisch!

DIE WAHL DER QUAL

Derart makabre Aufgaben finden sich in *The Fall* zuhauf – die Werte- und Moralvorstellungen einer Gesellschaft nach der globalen Klimakatastrophe sind halt ein wenig anders. Das bekommen Sie in vielen der etwa 150 Aufgaben (Quests) zu spüren, denn niemand gibt Ihnen Informationen oder benötigte Gegenstände umsonst. Wenn Ihre Gruppe etwa von einem Nichtspieler-Charakter (NPC) ein Päckchen Dynamit braucht, schickt dieser Sie auf die Jagd, um Explosives

gegen Fleisch zu tauschen. Ob Sie für den Typen mehrere Tage lang durch die Wüste watscheln und womöglich in den Sand beißen oder aber den benötigten Sprengstoff anderweitig besorgen, hängt ganz von Ihnen ab. Entscheiden Sie sich für die ehrliche Methode, setzen Sie Ihre Truppe wilden Bestien und menschlichen Raubbolden aus. Wenn Sie es eilig haben, kann Ihre auf Diebstahl spezialisierte Gefährtin den Burschen beklaulen und schon haben Sie die Aufgabe gelöst. Allerdings laufen Sie dadurch Gefahr, erwischt zu werden. Hier hilft dann entweder eine Spurenbeseitigung mit letalen Folgen für den Kläger oder Sie stellen sich darauf ein, dass Ihr Ruf im Eimer ist. Logischerweise sind dann die NPCs nicht mehr besonders gut auf Sie und Ihre Truppe zu sprechen.

GELDNOT

Träumen Sie auch schon mal davon, richtig fett im Lotto abzu-

sahnen? Bei *The Fall* würde die Erfüllung dieses Wunsches nichts bringen – im gesamten Spiel gibt es keinen einzigen Dollarschein. Zahlungsmodalitäten erledigt man hier durch Tauschaktionen. Dabei bestimmt der gesunde Menschenverstand in Kombination mit Angebot und Nachfrage, was Gegenstände wert sind. Für eine AK-47 greifen Sie tief in den Rucksack, während Sie für Zahnbürsten, Fahrradsitze, Computertastaturen oder ähnliche Überbleibsel aus der Zeit vor der Apokalypse kaum einen Medipack bekommen. Am Tauschsystem schieden sich in unserer Redaktion die Geister: Ein polnischer Kollege mit reichlich Schwarzmarkt-Erfahrung konnte sich mit den Händlern von *The Fall* sofort verständigen, während es unserem verschwenderischen Boss Bigge extrem schwer fiel, den ungefähren Wert von Waren in mühsamer Kleinstarbeit herauszufinden. Zum Glück ist dieses Ratespiel

abschaltbar, so dass der Wert der Gegenstände angezeigt wird. Apropos Gegenstände: Wenn Sie nicht völlig blind sind, entdecken Sie sehr viele nützliche Utensilien in Fässern, Mülltonnen oder Kisten. Die gesamte Spielumgebung lässt sich auf Überraschungsfunde hin untersuchen. Verschlussene Türen gibt es kaum: Fast jedes Haus betreten Sie mit einem Mausklick, um in Schränken, Betten oder Tischen nach Wertsachen zu kramen. Den Bewohnern dürfen Sie sogar an die Wäsche gehen – zumindest wenn diese auf der Leine zum Trocknen hängt. Wundern Sie sich übrigens nicht, wenn Sie in den Bruchbuden selten jemanden antreffen. Jeder der über 1.000 Ödlandbewohner geht einem geregelten Tagesablauf nach. Und solange die Sonne die letzten Oasen austrocknet, müssen die Menschen im Jahr 2083 malochen, um zu überleben. Erst bei Nacht kehren sie zu ihren Unterschlupfen zurück.



GUT BEWANDERT

Kirchgänger wissen, wie lange Moses mit seinen Kumpels durch den heißen Wüstensand wanderte – 40 Jahre. Gott sei Dank spielt *The Fall* in der Zukunft und somit können Sie auf Fahrzeuge zugreifen, auch wenn die alten Schrottkisten noch aus der Zeit vor der Katastrophe stammen. Egal, mit einem entsprechend hohen Fahrgeschick ist Ihre Truppe flexibler als die Auslegung der Bibel. Fahrzeuge sind genau das Richtige, um die 23 riesigen Zonen zu durchstreifen. Wichtig ist lediglich, dass das Benzin nicht ausgeht. Denn obwohl *The Fall* unter anderem im US-Bundesstaat Texas spielt, ist Öl nicht hinter jedem Bush zu finden. Bleibt Ihre Kiste stehen, sorgen Sie für Nachschub oder latschen eben zu Fuß weiter. Letzteres kann schon mal mehrere Spielstage beanspruchen. Sollten Sie auf Ihrem Weg durch Angriffe von Plünderern oder anderes Gesindel verletzt werden, legen Sie eine Rastpause ein und regenerieren somit Ihre Gesundheitspunkte. Aber Vorsicht: Ab und zu kommt es vor, dass Ihre Abenteuer-Gruppe von wilden Tieren oder heimatlosen Banditen überrascht wird. Am besten lassen Sie die gesunden Mitglieder Ihrer Party Wache halten, während sich die Verletzten ausruhen. Sollte es

trotzdem zum Kampf kommen, greifen Sie auf eine der 50 Wummen zurück. Von der Walther PPK bis zum Raketenwerfer ist alles dabei. Und wenn das nicht reicht, dürfen Sie sich mit Knüppel oder Kettensäge im Nahkampf austoben oder mit Handgranaten und Landminen für Krach sorgen. Da Sie meistens gegen mehrere Gegner gleichzeitig kämpfen, hat Entwickler Silver Style seinem Werk ein ähnliches Kampfsystem wie in *Star Wars: Knight of the Old Republic* spendiert. Sie dürfen die Echtzeit-Gefechte also jederzeit anhalten, um neue Befehle zu erteilen oder die blutverschmierte Ausrüstung zu wechseln. Sehr praktisch: Sie legen auch fest, wann das Spiel automatisch unterbrechen soll, etwa beim Ableben eines Kämpfers oder wenn ein Charakter seine ganze Munition verballert hat. Selbst die vorsichtigsten Eine-Patrone-Nachlader sind gut bedient, denn die können das Spiel so einstellen, dass *The Fall* bereits beim Anblick eines Gegners pausiert. Kurzum: Viel besser kann man ein Kampfsystem in einem modernen Rollenspiel kaum gestalten.

DRUCKFRISCH

Kennen Sie diese typischen Bring-Gegegenstand-A-zum-Ort-B-Aufgaben? Davon bleiben Sie in *The Fall* zwar nicht verschont, aber zusätzlich

So spielt sich The Fall:

Eines muss man der gefallenen Erde lassen: Die Queststruktur haben die Berliner Entwickler hervorragend hingekriegt. Kein anderes Rollenspiel bietet derart viele interessante Aufgaben und eine Story mit so viel schwarzem Humor. Wir zeigen Ihnen, was Sie in der Wüste erwartet:

FREI STEuern

In *The Fall* dürfen Sie ruhig einen fahren lassen. Zumindest einen, der das entsprechende Wissen mitbringt. Ausnahmsweise darf sogar eine Frau ans Steuer: Unfälle an post-apokalyptischen Parkplätzen sind ausgeschlossen.

KUGELN FANGEN

Hermukugeln steht nicht nur bei Otfried Fischer an der Tagesordnung. Auch Ihre Mannschaft darf jede Menge scharfer Munition verbaltern. Aufgrund der dürren Feinde wäre der Bulle von Tölz jedoch viel einfacher zu treffen.

STRIPPEN QUASSELN

„Oh, meine holde Dame, für Euch rette ich das Artefakt!“, gibt's in *The Fall* zum Glück nicht. Stattdessen setzt das Endzeit-Epos auf versaute Dialoge und realitätsnahe Aufgaben. Witzige Gesprächssituationen gibt es zuhauf.

ALLES FRESSEN

Blut fließt in *The Fall* nicht. Stattdessen aber jede Menge Fleisch. Erledigen Sie ein Viech, nehmen Sie es mit entsprechenden Fertigkeiten aus. Randgruppen wie Vegetarier dürfen sich an den Pflanzen bedienen.



INTERVIEW-CARSTEN

„PROBLEME SCHON BEHOBEN.“

Bei *The Fall* gibt's viel zu entdecken – manches provoziert Fragen. Wir nahmen den Projektleiter Carsten Strehse in den Schwitzkasten.

PCAction Heiliger Wüstensand! Wo habt ihr denn so viele Ideen für *The Fall* her?
CARSTEN STREHSE: Alle im Team haben sich 100%ig mit dem Endzeit-Szenario identifiziert. Wir haben alles an Literatur gelesen und an Filmen gesehen, was entweder die Worte „Ende“ oder „Zeit“ auf dem Umschlag oder der Packung hatte. Spiele wie *Neverwinter Nights* oder *Gothic 1* und 2 hatten auch einen Einfluss.

PCAction Wollt ihr mit *The Fall* ein drittes *Fallout* erschaffen?
CARSTEN STREHSE: Nein. Wir lieben *Fallout*, aber wir richten uns eher an die *BioWare*-Fans. Dementsprechend ist auch das Design des Spiels ausgerichtet. Ich bin mir aber trotzdem sicher, dass auch *Fallout*-Fans mit *The Fall* sehr viel Spaß haben werden.

PCAction In einer früheren Version wachte unsere Gruppe nach dem Rasten an einem ganz anderen Ort. Habt ihr das jetzt geändert?
CARSTEN STREHSE: Geplant war, dass sich die Party nach dem Rast-Befehl selbstständig einen Schlafplatz sucht. Da einige unserer Tester diese Idee, sagen wir... mittelgrächig fanden, haben wir das geändert. Jetzt wacht die Gruppe dort auf, wo das Rasten ausgelöst wurde.



»Kraass: unförmiger Daumen.«

PCAction Ah, okay. Trotzdem stört uns beim Testen ärgerliche Sachen wie gelegentliche Abstürze oder Quest-Ungereimtheiten. Wie wollt ihr die bis zur Veröffentlichung noch loswerden?
CARSTEN STREHSE: Das haben wir schon getan. Es ist ja üblich, dass Magazine wie die *PC Action* eine Testversion erhalten, in der es noch kleinere Probleme gibt. Inzwischen sind diese fast schon behoben.

PCAction Rechnet ihr für die Zukunft mit einem Add-on?
CARSTEN STREHSE: Es wird sogar schon daran gearbeitet. Ich kann euch schon mal exklusiv verraten, dass die Story fortgesetzt wird und die Spieler ihre Charaktere mitnehmen dürfen.

THE FALL - LAST DAYS OF GAIA

VERGLEICH



PREIS/LEISTUNG

74%

Selbst für 30 Euro ist *NovaSphere 13* ein bisschen zu kurz geraten.

93%

Mit *Gothic 2* kann sich jeder Fantasy-Fan monatelang beschäftigen.

84%

The Fall ist lang, abwechslungsreich und spannend. Zugreifen!

GRAFIK

68%

Triste Raumschifflandschaften aus der Iso-Perspektive. Na ja ...

76%

Grafisch kann *Gothic* gerade noch mit aktuellen Rollenspielen mithalten.

80%

Ode Wüstenlandschaften rufen beim längeren Spielen Gelbsucht hervor.



AUFGABEN

66%

Rennen, schießen, Gegenstand sammeln, heilen, rennen, schießen, ...

84%

Die Hauptstory ist in drei Zweige aufgespalten. Hohe Wiederspielbarkeit.

87%

In Sachen Abwechslungsreichtum setzt *The Fall* einen drauf. Super!

SPIELSPASS

71%

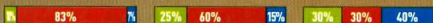
Ein sehr kurzes Vergnügen für alle müden *Diablo*-Zocker.

81%

Viel Freiheit und eine dichte Atmosphäre. Noch immer fesselnd.

83%

Mehr Freiheit als in *Gothic*, allerdings noch einige Fehler.



	GeForce2 MX	GeForce2 Ti 200	GeForce FX 5200	GeForce4 Ti 4200	GeForce FX 5700	Radeon 9600 XT	GeForce 5900 XT	GeForce FX 9500	Radeon 9800 Pro
512 MB RAM									
CPU mit 800x600x16 1.000 MHz									
CPU mit 800x600x16 1.500 MHz									
CPU mit 800x600x16 2.000 MHz									
CPU mit 800x600x16 2.500 MHz									
CPU mit 800x600x16 3.000 MHz									

1.333 MHz 512 MB RAM, GeForce FX 5200 Ultra **2.000 MHz 1.024 MB RAM, Radeon 9700 Pro** **2.400 MHz 1.024 MB RAM, Radeon X800 XT**

	GeForce2 MX	GeForce2 Ti 200	GeForce FX 5200	GeForce4 Ti 4200	GeForce FX 5700	Radeon 9600 XT	GeForce 5900 XT	GeForce FX 9500	Radeon 9800 Pro
1.024 MB RAM									
CPU mit 800x600x16 1.000 MHz									
CPU mit 800x600x16 1.500 MHz									
CPU mit 800x600x16 2.000 MHz									
CPU mit 800x600x16 2.500 MHz									
CPU mit 800x600x16 3.000 MHz									

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einstelgerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mausekabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!



KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER

PC-ACTION-ABONNENT

ZOCKER-WEIBCHEN

DURCH-SCHNITTS-SPIELER

LÖSUNGS-BUCH-KAUFER

GEGEN-FRAUEN-VERLIERER

NUR-MOORUHN-SPIELER

LEISTUNGSMERKMALE

Mit der höchsten Detailstufe lief unsere Testversion von *The Fall* selbst auf absoluten Hochleistungs-PCs nicht flüssig. Für niedrige Details reichen dagegen bereits eine 1.333 MHz schnelle CPU und eine GeForce FX 5200 Ultra. Setzen Sie daher grundsätzlich die Sichtweite herunter und deaktivieren Sie die Schatten. Mit einer Karte der GeForce2- oder GeForce4-MX-Reihe lässt sich das Spiel nicht starten.

PRO & CONTRA

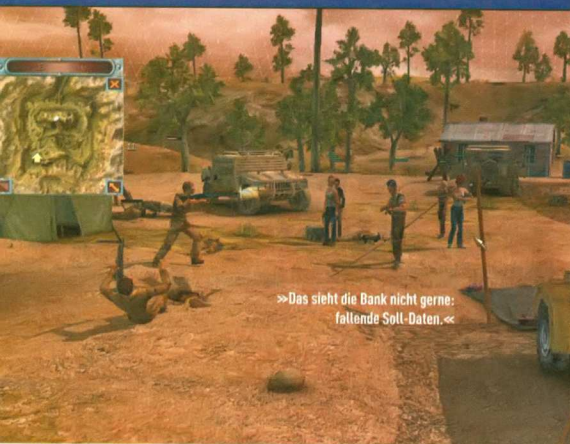
- + Riesige Spielwelt
- + Sehr guter Soundtrack
- + Einfache Steuerung
- + Auto-Pause-Funktion für Kämpfe
- + Sehr originelle Quests
- + Intelligente Story
- + Viel Entscheidungsfreiheit
- + Hohe Wiederspielbarkeit
- + Fünf Schwierigkeitsgrade
- + Lebendige und offene Areale
- Etwas angestaubte Grafik
- Hohe Hardwareanforderungen
- Zu kleines Inventar
- Niedrige Qualität der Sprachausgabe
- Noch einige Bugs

Hrabbelige Sache!

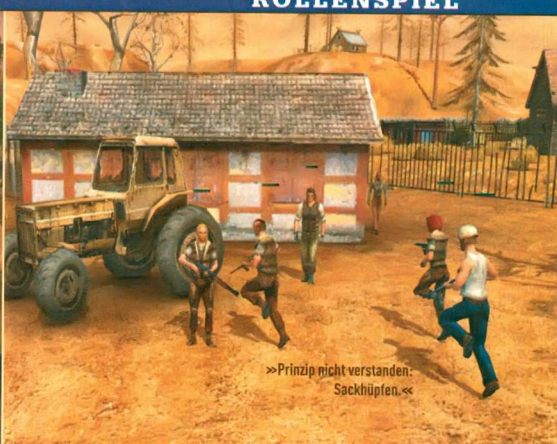
Kein Spiel ist frei von Fehlern, im Fachjargon auch Bugs genannt. In *The Fall* gingen uns einige dieser Tierchen besonders auf den Sack.

Ehrlich, die uns vorliegende Version wollten wir während der Testphase stellenweise in die Wüste schicken. In einigen Gebieten häuften sich Abstürze, was vor allem beim Abspeichern für Ärger sorgte. Landete man während der Sicherungsaktion auf dem Windows-Desktop, war der letzte Spielstand unbrauchbar. Auch einige Quests ließen sich nur mit Glück abschließen, sodass wir bestimmte Aufgaben mehrere Male wiederholen mussten. Solche Fehler hielten uns davon ab, eine potenziell höhere Wertung zu vergeben, was *The Fall* eigentlich verdient hätte. Der Entwickler versprach jedoch, alle Ungereimtheiten noch vor Veröffentlichung auszumeren. Tatsächlich offenbarte die letzte Testversion deutlich weniger Probleme.

bietet das Spiel jede Menge abwechslungsreiche Quests. Da wäre beispielsweise der durchgedrehte Typ mit seiner Druckmaschine, der sich fest vorgenommen hat, die einzige und somit auflagenstärkste Zeitung der Welt zu produzieren. Natürlich braucht der Irre dafür passende Titelseiten. Also stellt er Ihnen in Redegewandtheit absolut unerfahrenen / Helden / als Chefredakteur bei seinem zukünftigen Blatt ein. Sie wissen ja, wohin das bei PC ACTION geführt hat, doch in *The Fall* gestaltet sich das Niveau der Zeitung ganz anders. Sobald Sie einen interessanten Auftrag erledigt haben, drücken Sie die Story ab und kassieren dafür ein paar Erfahrungspunkte. Und an Arbeit mangelt es nie, wenn Sie mit den richtigen Leuten quatschen. Zum Beispiel in Bowie Village: Die Menschen dort haben ein Alkoholproblem – der Vorrat an Schnaps geht nämlich langsam zur Neige. Klar, dass die Bewohner alarmiert sind, denn sonst bleiben sie in der ohnehin öden Wüste auf dem Trockenen sitzen. Der Grund für die Alk-Abstinenz: Eine Gruppe Ratskulls hat sich in



»Das sieht die Bank nicht gerne:
fallende Spill-Daten.«



»Prinzip nicht verstanden:
Sackhüpfen.«

der Schnapsbrennerei verschanz und verlangt Fraß oder Weiber für jede Flasche des Hochprozentigen. Wenn Sie dafür sorgen, dass die Dorfbewohner wieder saufen können, gibt's einige neue Waffen als Belohnung.

ENTWICKLUNGSHILFER

Im echten Leben haben Piloten die besten Aufstiegschancen, bei *The Fall* ist es zum Glück anders. Erfüllte Aufträge und erledigte Gegner bringen Erfahrungspunkte, ab einer bestimmten Menge steigen Sie auf. Je besser Ihre Charaktere, desto deutlicher profitieren Sie davon im Spielverlauf. Beispiel: Die fiese Ratskulls-Gang überfällt ein friedliches Dorf und Ihre Mannen sollen dafür sorgen, dass dieser Überfall zum Reinfall wird. Hat einer der Abenteurer genug Erfahrung mit Sprengstoff, gibt ihm der Dorfälteste eine Bombe, die Sie nahe dem Siedlungseingang platzieren. Damit verarbeiten Sie einen großen Teil der Banditen per Fernzunder zu Grillfleisch. Reicht Ihre Erfahrung mit Explosivem gerade mal, um eine Silvester-

rakete zu zünden, wird der Sprengstoff erst gar nicht überreich und dann knöpfen Sie sich jeden Banditen einzeln vor. Anderes Beispiel: Wenn niemand in Ihrer Gruppe über die Fertigkeit „Survival“ (Überleben) verfügt, können Sie nach einer Jagd keine Tiere ausweiden. Eine Quest, deren Auftraggeber Fleisch haben will, müssen Sie also lösen, indem Sie das Zeug kaufen oder stehlen. Da dies durchaus öfter vorkommt, besteht die Herausforderung darin, jeden Charakter so zu spezialisieren, dass Ihre Party auf jede Situation gut vorbereitet ist. Generell lobenswert: Für jede Aufgabe gibt es mehrere Lösungswege.

WO BLEIBT DER KAMMERJÄGER?

Optisch präsentiert sich das Rollenspiel durchwachsen. Die Landschaft besteht zu meist aus leergefegten Bergen und Tälern, was zwar wunderbar zu einer verwüsteten Welt passt, auf Dauer aber einfach etwas öde wirkt. Dagegen verdienen die Häuser- und Fahrzeugmodelle ein Lob. Diese

weisen mehr Details auf als jeder Knebelvertrag und sehen entsprechend realistisch aus. Anders die Charaktere, die nicht ganz so detailliert sind, wie etwa in *Spellforce*, aber natürlich deutlich besser ausschauen als im betagten *Gothic 2*. Gleiches gilt für die Tiere: Wie im wirklichen Leben, weiß man bei einem Bullen nicht immer, wo vorn und hinten ist, und mit Vögeln haben die Entwickler auch nichts am Hut. Sollten Sie jetzt an Sex denken, dann sei Ihnen gesagt, dass die wuscheligen Bären auch kein schöner Anblick sind. Dafür glänzt das Spiel aber mit einer hohen Sichtweite – entsprechende Hardware vorausgesetzt. Auch die Soundkulisse hinterlässt einen zwiespältigen Eindruck. Auf der einen Seite überzeugt *The Fall* mit einem Stimmenspektrum von mehr als 80 Sprechern, auf der anderen Seite klingen

die NPCs jedoch häufig zu blechern und nuscheln vor sich hin. Blöd auch, dass die Stimmen so mancher Banditen einfach fehl am Platz wirken. Wenn etwa ein besonders übler Übelwicht alle Bewohner eines Dorfes auslöschen will und sein „Lass uns mit diesen Würmern abrechnen!“ aus den Lautsprechern schallt, würden wir uns eine andere Stimmfolge wünschen als die von Daniel Küblböck. Prima gefiel uns dagegen der stimmungsvolle Soundtrack, der perfekt zur düsteren Atmosphäre passt. Zusammen mit der interessanten, facettenreichen Story, dem gelungenen Kampf- und Charaktersystem und dem großen Spielumfang avanciert *The Fall* deshalb zu einem würdigen Nachfolger der *Fallout*-Serie, die bislang die Referenz für Endzeit-Rollenspiele darstellte.

ALEXANDER FRANK

THE FALL – LAST DAYS OF GAIA

MINDESTENS: 1,3 GHz, 512 MByte RAM, 1,3 GB HD, Win98
GENRE: Rollenspiel
PREIS: Ca. € 45,-
ENTWICKLER: Silver Style
VERTRIEB: Koch Media
INTERNET: www.the-fall.de
SINNVOLL: 2,8 GHz, 1.024 MByte RAM
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 16 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Niemand will mit Ihnen im Sandkasten spielen.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

STEUERUNG 84%
GRAFIK 83%
SOUND 80%
MEHRSPIELER 78%

EINZELSPIELER

83%

SEHR GUT – Tiefgründiges Rollenspiel, gute Story, tolle Quests – aber noch Fehler.

FAZIT



ALEXANDER FRANK

Selten war eine postapokalyptische Welt aufregender als die Wüsten von *The Fall*. Jeder NPC „lebt“ seinen persönlichen Tagesablauf, immer wieder rücken einem Banditen auf den Pelz und meine eigene Truppe flirrt, streitet oder diskutiert darüber, ob Rattenfleisch gesund ist. Nur die Fehler in unserer Testversion verhinderten eine höhere Wertung des Endzeit-Spektakels. Bleibt zu hoffen, dass der Entwickler – wie angekündigt – wirklich bis zum Erscheinungstermin nachbessert, sonst bleibt viel Potenzial im Sand stecken.

FAZIT



CHRISTIAN BIGGE

Manchmal „missbraucht“ man uns Redakteure als Betatester. Grund zur Klage? Eigentlich nicht, denn oft werden Spiele dadurch runder, erhalten weitere Features. Bei *The Fall* lag der Fall ähnlich. Die erste Testversion war nicht so toll, die sich weitere deutlich besser. Am Schluss des Prozesses stand ein starkes Endzeit-Rollenspiel, das vor allem durch seine Story und die abwechslungsreichen Quests in den Bann zieht und dessen Spielareal riesige Ausmaße offenbart. Ich zocke jetzt weiter, Sie sollten Probe spielen!



»Charles Manson war trotz seines ausgefallenen Hobbys immer der Sonnenschein seiner Mutter.«



»Der Erfinder des World Wide Web war ein echter Spinner.«



»Auch im Dschungel-Camp mussten alle ihren Schmuck vor Spengemann beschützen.«



»Gebildet: Schnittmenge.«

Ungläublich!

Nicht zu fassen! Religion ist in **KULT: HERETIC KINGDOMS** verboten. Das ging doch schon mal in die Hose ...

Gott ist tot! Zumindest im Action-Rollenspiel *Kult: Heretic Kingdoms*. Deswegen sollten es sich die Bewohner der häretischen Königreiche zweimal überlegen, sonntags in die Kirche zu gehen. Denn jeder, der sich mit der im Spiel bösen Religion beschäftigt, bekommt von den Inquisitoren reichlich auf die Mütze. Sie jagen die Gebetsbrüder und machen sich auf, ein magisches Schwert zu suchen. Der erste Gedanke, der uns durch den Kopf ging: „Dieses Spiel kommt ein paar Jährchen zu spät auf den Markt!“ Kaum animierte 2D-Hintergrundbilder, auf denen nicht sonderlich detaillierte 3D-Figuren herumhüpfen, wirken nicht mehr zeitgemäß. Da hilft auch die nutzlose Zoomfunktion nichts. Aber bei einem Rollenspiel kommt es schließlich mehr auf die inneren Werte an. Also latschen Sie los und erkunden das Reich. Schon begegnen Ihnen die ersten Bösewichte, die Sie mit ein paar Klicks auf die rechte Maustaste über den Jordan schicken. Klasse, das *Diablo*-Kampfsystem macht Laune. Dafür entlockten uns die Klonk-Klonk-Soundeffekte nur ein mitleidiges Lächeln.

AB INS LAND DER TRÄUME

Auf Ihren Reisen besuchen Sie die zahlreichen Orte zusätzlich in einer schaurigen Traumwelt, in der Sie mit Geistern

kommunizieren oder selbige exkommunizieren. So erhalten Sie wichtige Hinweise für die vielen und abwechslungsreichen Missionen sowie weitere Erfahrungspunkte, mit denen Sie Ihre feschke Heldin aufrüsten. Allerdings läuft alles immer darauf hinaus, dass Sie den Pfad der Zauberei einschlagen, da Sie schon von Beginn an entsprechende Sprüche erhalten und nur so gegen stärkere Monster bestehen. Trotz der Mankos macht *Kult: Heretic Kingdoms* Fans Laune. Ist die Inquisition in Wahrheit etwa doch böse? Was hat es mit dem magischen Schwert auf sich? Und wieso verdammt noch mal gibt es keinen Mehrspieler-Modus? Wir versprechen Ihnen, dass Sie zumindest auf zwei der Fragen Antworten erhalten.

ANDREAS BERTITS

FAZIT

ANDREAS BERTITS



Dieses Spiel bringt die Gefühlswelt etwa so in Wallung wie das allererste eigene Auto. Das ist auch selten schön, aber irgendwie freut man sich halt doch dran. Bei *Kult* sorgen die cleveren Missionen und das spannende Kampfsystem für Laune. Und als Rollenspiel-Freak zockten Sie eh fast alles, oder?

KULT: HERETIC KINGDOMS

MINDESTENS:
1,2 GHz, 256 MByte
RAM, 2 GByte HD,
Win2000
SINNVOOLL:
1,8 GHz, 512 MByte
RAM

GENRE: Action-Rollenspiel
PREIS: Ca. € 40,-
ENTWICKLER: 3D People
VERTRIEB: Project Three Interactive
INTERNET: www.kult.3dpeople.de
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 12 Jahren
Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN:
Als Inquisitorin haben
Sie keine Freunde.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG 70
STEUERUNG 73
GRAFIK 67
SOUND 64
MEHRSPIELER –

EINZELSPIELER

71%

GUT – Trotz des Namens nicht wirklich Kult, aber ein netter Zeitvertreib.

"Take a little Prince of Persia and Tomb Raider, mixed with some the Suffering and pour it with the feeling of Silent Hill. This is SHADE" Gamestar [HU]:

82%



Adventure
+ Action
+ Horror
Shade € 39,90

www.shade-game.com

SHADE

Zorn der Engel

Ab 12.11. im Handel oder
unter softunity.com



Black
Element
Software



Nippel bloß nicht ab!



Kämpfen Sie um Ihr Leben! In **SPELLFORCE: SHADOW OF THE PHOENIX** bringen Sie nur Zaubersprüche und Schwerter voran.

»Billigparfüm aus Bulgarien? Falsch! Frisch Moos.«

IM VERGLEICH

Warcraft 3	92%
Spellforce: Shadow of the Phoenix	89%
Spellforce (abgewertet)	88%

An das noch immer geniale *Warcraft 3* kommt auch *Spellforce: Shadow of the Phoenix* nicht heran. Doch das zweite Add-on, das sich mit redseligen Begleitern und einer spannenden Geschichte sogar noch vor dem Hauptprogramm einreicht, platziert sich direkt dahinter.

- Ende der *Spellforce*-Trilogie
- Mehr als 150 neue Gegenstände und Ausrüstungssets
- Aufstieg bis in die 50. Stufe
- 13 neue Einzelspieler-Karten
- 25 neue Mehrspieler-Karten
- Frische Gegner

Kennen Sie dieses wohl-
lig-warme Gefühl, wenn
Sie sich mal wieder Ihr
Lieblingsbuch schnappen
oder die Frau Ihnen die Leib-
speise kocht? Genau diese
Empfindung stellt sich ein,
wenn das zweite Add-on zu
Spellforce über Ihren Monitor
flimmert. Zum vorerst letzten
Mal kehrt der Held in *Shadow
of the Phoenix* in die Fantasy-
Welt Eo zurück. Nicht gleich
in Tränen ausbrechen! Denn
zunächst bestehen Sie wieder
ein fantastisches Abenteuer.
Was geht ab? Ein finsterner
Geselle stibitztr eine Urne.
Inhalt: die Asche eines toten
Gottes. So weit, so gut. Doch
der Kerl ist von Grund auf böse
und will die Welt mit dem
Ding in den Abgrund stürzen.



AUF DVD
TRAILER



>>Merke: Kein Sex mit der Echs<<



>>Feinkost: Käfer jetzt auch flambiert<<

Was bleibt Ihnen also anderes übrig, als dem Fiesling zu zeigen, wer der Boss ist?

ABSOLUTE BEGINNER

Wie jetzt? Beginne ich mit dem Helden aus dem Hauptprogramm oder dem Recken aus *Breath of Winter*? Ganz wie Sie wünschen. *Shadow of the Phoenix* startet an zwei Stellen und Sie bauen Ihren Haudegen bis in die 50. Stufe aus. Egal wie und wo Sie starten, eine Ihrer Aufgaben ist es, den jeweils anderen Hauptcharakter zu suchen. Denn nur gemeinsam versetzen die den Finsternärrinnen die Suppe. Doch bevor sich die Helden endlich begegnen, haben Sie noch einen verdammt langen und gefährlichen Weg vor sich. Der führt Sie dieses Mal hauptsächlich durch Dschungelgebiete, die fiese Echsenkrieger mit Schuppenproblemen, giftspukende Pflanzen und Horden von Untoten bevölkern. Also hat Ihr Recke mal wieder alle

Hände voll zu tun, um sich – untermalt von einem fantastischen, orchestralen Bombast-Sound und Trompetenfanfaren – durch die üppige Vegetation zu kämpfen. Da kommt das Blut in Wallung. Denn die heißen Schlachten gegen ekelhafte Skelettdinos und finstere Seelenschmiede fesseln Sie regelrecht an den Sitz und lassen die Maus mit Ihrer Hand verschmelzen! So macht ein Genre-Mix richtig Spaß, so muss das sein.

LABER, SACK!

Genau wie im ersten Add-on kauen Ihnen Begleiter zwar ständig die Ohren ab, das aber nicht ohne Witz und Sticheleien. „Zum Schutze aller Völker müssen wir die Untoten zurückschlagen! Koste es, was es wolle!“, haut Krieger Urias mächtig auf den Putz. Die fiesche Alyah lässt ihn cool abfahren: „Klingt wie die berühmten letzten Worte! Ich lasse Sie euch aufs Grab schreiben: Hier ruht Urias, er-

schlagen von seiner eigenen Dummheit!“ Die Helfer geben auch nützliche Tipps, wie Sie bestimmte Monster am besten niedermachen. Da kommt echtes Rollenspielgefühl auf. Klasse! Nur der hohe Schwierigkeitsgrad lässt Sie öfter die Knöpfe einzeln aus der Tastatur rupfen. Zwar hätten wir uns dieses Mal ein paar Innovationen gewünscht, dennoch kommen Fans auf keinen Fall um dieses spannende Kleinod herum.

ANDREAS BERTITS

SPELLFORCE: SHADOW OF THE PHOENIX

MINDESTENS:
1 GHz, 256 MByte
RAM, 800 MByte HD
Win98, Spellforce

SINNVOLL:
1,8 GHz, 512 MByte
RAM

GENRE: Echtzeit-Strategie
PREIS: Ca. € 25,-
ENTWICKLER: Phemic
VERTRIEB: Jowood/Koch Media
INTERNET: www.spellforce.de
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 12 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: PC: 1 Spieler
(Team-)Deathmatch, kooperativ; **NETZWERK:** 8 Spieler
1 Spieler pro CD **INTERNET:** 8 Spieler

SEHR GUT – Wie Phönix aus der Asche haucht dieses Add-on Spellforce neues Leben ein.

DA S URTEIL

PREIS/LEISTUNG 90-
STEUERUNG 90-
GRAFIK 89-
SOUND 87-
MEHRSPIELER 84-

EINZELSPIELER

89%

FAZIT

ANDREAS
BERTITS

Ja, ist denn scho' Weihnachten? *Shadow of the Phoenix* ist bereits die zweite Erweiterung zu *Spellforce* in einem Jahr! Tja, Phemic hat seine Fans eben genauso lieb wie PCA-Redakteure ihre Leser. Gut, im Vergleich zum Hauptspiel wartet diesmal sogar eine um einige Nuancen sackschwerere Angelegenheit auf Sie. Dafür erfahren Sie endlich, wie die Geschichte ausgeht. Wurde auch Zeit! Wer jetzt anfängt zu heulen, den können wir beruhigen. *Spellforce 2* kommt ganz bestimmt.



>>Vier von den zehn kleinen Farbigen sind schon groß.<<



>>Kann langsam niemand mehr sehen: Alien versus Soldator.<<

»Bei den Prüfungen schlecht abgeschnitten: Arme.«

Vom Winde verwest

Schluss mit lustig! Bei THE SUFFERING erwartet Sie der pure Psycho-Terror.

FAZIT

RALPH WOLLNER



Mein Gott ist das krass! Wen stört es bei so viel Spannung, dass *The Suffering* nicht gerade zu den optischen Perlen gehört? Selten habe ich eine so fiese Atmosphäre gespürt. Mit etwas mehr als zehn Spielstunden fällt die geschnittene, deutsche Version auch nicht gerade üppig aus. Eine längere Psycho-Folter hätte ich aber auch nicht überstanden. Freunden der derben Unterhaltung kann ich nur empfehlen, in den nächsten Laden zu flitzen und sich das Teil zu holen.

ten. So entdecken Sie beispielsweise einen Wärter, der in der Sterbekammer gefangen ist. Jetzt haben Sie drei Möglichkeiten. Entweder überlassen Sie den Kerl seinem Schicksal, helfen ihm aus der Patsche oder betätigen den Schalter und leisten aktive Sterbehilfe. In letztem Falle hustet der Ärmste noch ein paar Mal, bevor er von Krämpfen geschüttelt den virtuellen Totenkampf aufnimmt – und verliert. Interessant: Je nachdem wie Sie sich entscheiden, verändert sich der Verlauf des Spiels. Deshalb gibt es auch drei unterschiedliche End-Sequenzen.

RALPH WOLLNER

Um es vorwegzunehmen: So etwas Gemeines und Beklemmendes wie *The Suffering* ist uns selten untergekommen. Dabei ist bemerkenswert, dass den zum Teil kaum zu ertragenden Gruselfaktor nicht allein rohe Gewalt, sondern auch subtile Psycho-Attacken hervorrufen. Eine wesentlich elegantere Lösung, als den Spieler durch abgetrennte Gliedmaßen und literarische virtuelles Blut zu belästigen. *The Suffering* zielt auf Ihr Unterbewusstsein, weckt absichtlich Urängste. Wahre Meister des Horrors haben ganze Arbeit geleistet! *The Suffering* ist für zartbesaitete Spieler genauso angenehm wie ein Besuch beim Zahnarzt.

HIER KOMMT DIE BLUTWALZE

Auf Carnet-Inland gibt es die steinalte Strafanstalt Abbott. Hier geht es nicht darum, re-socialisiert zu werden. Sämtliche Häftlinge warten auf den Tag der Erlösung – die Todesstrafe. Sie spielen Torque, einen finsternen Hünen, über dessen Vergangenheit kaum etwas bekannt ist. Auch ihm winken Gaskammer, Todespritze oder elektrischer Stuhl. Während die Todgeweihten vor sich hin dämmern, passiert das Unerwartete: Eine unbekannte Spezies greift die Anstalt an und zerfleischt sowohl Wächter als auch Insassen. Als einer der wenigen Überlebenden metzeln Sie sich durch die düsteren Gänge, immer mit dem Ziel vor Augen, die

Teufelsinsel lebend zu verlassen. Die Flucht ist ein einziges Blutbad. Je weiter Sie vordringen, desto mehr Waffen und Hinweise erhalten Sie. Neben den hässlichen Ausgeburt der Hölle werden auch moralische Werte mit Füßen getre-

THE SUFFERING

MINDESTENS:	GENRE:	Action-Adventure
1 GHz, 128 MByte	PREIS:	Ca. € 30,-
RAM, 2 GByte HD	ENTWICKLER:	Surreal/Midway
Win98	VERTEILER:	Konami
SINNVOLL:	INTERNET:	www.thesuffering.midway.com
2 GHz,	SPRACHE:	Deutsch
512 MByte RAM	USK-FREIGABE:	Keine Jugendfreigabe
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN:
Hier darf sich nur einer gruseln. Reicht auch!

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	84%
STEUERUNG	78%
GRAFIK	73%
SOUND	83%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

82%

SEHR GUT – Ganz derbe Kost! Nur für hartgesottene Zucker geeignet.



»Edward mit den Scherenhänden kratzt sich nie wieder am Kopf.«



»Nach der US-Wahl neu entzündet: der brennende Dornbusch.«

VAMPIRE[®]

THE MASQUERADE

BLOODLINES[™]

"One of the most anticipated RPGs this year" —Gamespot



Schwören Sie einem von sieben Clans die Treue und sammeln Sie Erfahrung, indem Sie Ihre Vampirkräfte einsetzen und Aufträge erfüllen.



Erleben Sie aus der First- oder Third Person Perspektive per neuester Grafik-Engine die zerstörerische Kraft Ihrer Waffen, darunter Gewehre, Schwerter und übernatürliche Vampirkräfte.



Ernähren Sie sich in den Straßen von Los Angeles, in denen Sie ebenso viele Möglichkeiten haben wie Gefahren auf Sie lauern.



Interagieren Sie mit Sterblichen und anderen Vampiren in einem herausfordernden Rollenspiel, das je nach Clanzugehörigkeit, Geschlecht und Dialogwahl anders verläuft.

PC
CD
ROM



powered by
source

ACTIVISION

© 2004 White Wolf Publishing, Inc. Vampire: The Masquerade, White Wolf and World of Darkness sind eingetragene Warenzeichen und Vampire: The Masquerade - Bloodlines ist ein Warenzeichen von White Wolf Publishing, Inc. Spinnaker © 2004 Activision, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Entwickelt von Troika Games, LLC. Dieses Produkt enthält Valve Source-Technologie. © 2004 Valve Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Valve, Half-Life, Valve Source und das Source-Logo sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der Valve Corporation. Das NVIDIA-Logo und das "The way it's meant to be played"-Logo sind eingetragene Warenzeichen der NVIDIA Corporation. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

www.activision.de

vampirebloodlines.de

Leg mich flach!

Tieferlegen hat nichts mit Sex zu tun und Tuning nichts mit Fischen. Mehr brauchen Sie für **NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2** nicht wissen.

»Zwei große Euter:
Lila Kuh.«

»Komisch:
viele Pfeile,
keine Indianer.«

AUF DVD
VIDEO, DEMO

- Karriere-Modus mit Szene-Atmosphäre
- 29 Originalwagen, 8 Bonusschlitten
- 31 Rundkurse
- 23 Sprintstrecken
- 10 Drag-Pisten
- 17 Driftbahnen
- 8 Street-X-Austragungsorte
- 11 Liga-Rennen
- Frei befahrbare Metropole
- Kein sichtbares Schadensmodell

Ein Leben auf des Messers Schneide: Als illegaler Rennprofi kann es Sie bei jedem Wettkampf erwischen. Eine unterschätzte Kurve oder ein zu spät erkanntes Fahrzeug reicht aus, um der Karriere ein abruptes Ende zu setzen. In der Welt von *Need for Speed Underground 2* machen Sie sich darüber keine Sorgen und genießen den gefährlichen Job. Hier würfelt ein Frontalzusammenstoß schließlich nicht Ihre Wir-

bel durcheinander, sondern kostet höchstens ein paar Rennsekunden. Danach geht es ohne einen Lackkratzer weiter Richtung Ziel, denn ein Schadensmodell gibt es nicht. Stattdessen stehen die Zeichen bei *NFS U2* voll auf Arcade-Sturm. Für uns PC-Jünger ist das ja fast schon ein Fremdwort. Grund genug, dem nagelneuen Neon-Flitzer von EA genau unter die Haube zu schauen. Sie werden staunen, was wir da alles entdeckt haben ...

»Von Filmfans gehäht: Spoiler.«



»Frauen geradeaus, Männer nach rechts.«



»Kam nicht vom Fleck: Anke Drengelke.«

GRENZENLOS

Am Erfolgsrezept des Vorgängers hält EA auch beim zweiten Teil fest. Neben dem üblichen Grafik-Update feilten die Entwickler vor allem am Spielumfang. Diesmal beamen Sie sich nicht per Textmenü von einer Veranstaltung zur anderen, sondern bewegen sich frei in der virtuellen Stadt Bayview. Motzer behaupten jetzt: „Pah, die wollen doch nur in die GTA-Kerbe schlagen!“ Das stimmt, ist aber saucol. Virtuelle vorgegaukelte Freiheit ist

schließlich nicht umsonst DER aktuelle Trend der Spieleindustrie. Egal, um welches Genre es sich handelt, jeder Hersteller versucht, dem Zocker möglichst wenig Grenzen zu setzen. Aber zieht dieser Aspekt ein kompromissloses Rennen wie *NFS U2* nicht unnötig in die Länge? Klare Antwort: Nein!

DIE MAUER MUSS WEG!

Genau wie Berlin zu DDR-Zeiten, teilt sich auch Bayview in mehrere Zonen auf. Versuchen Sie in *NFS U2* in gesperrtes Ge-

biet vorzudringen, erschießt man Sie allerdings nicht gleich, sondern hindert Sie lediglich durch Absperrungen daran. Um einen neuen Bezirk freizuschalten, sind zunächst alle Herausforderungen in Ihrem aktuellen Sektor zu meistern. Um nicht die Übersicht zu verlieren, gibt's eine praktische, per Tastendruck aktivierbare Stadtkarte. Hier sind alle Veranstaltungen und wichtige Orte wie Autohändler und Werkstätten eingezeichnet. Suchen Sie sich einfach ein

Ziel aus und aktivieren Sie die GPS-Funktion. Ähnlich wie bei *Crazy Taxi* erscheint dann ein Pfeil am oberen Bildschirmrand, der Sie zum Bestimmungsort lotst. Dumm nur: Bei einem Unfall verliert das Gerät die Orientierung und berechnet die Route neu. Insgesamt gibt es fünf Stadtteile, wobei jeder einzelne Abschnitt fast genauso groß ausfällt wie die gesamte Spielwelt des Vorgängers. Stattlich! Keine Angst, die riesige Pistenauswahl erschlägt Sie nicht. Ihre voll-

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

VERGLEICH



SPIELDESIGN

82%

Stimmiges Spielprinzip. Leider gibt es zu wenige Streckenelemente, sodass sich die Kurse sehr ähneln.

85%

Sehr umfangreich, dafür aber sauschwer. Die actionreichen Polizeiverfolgungsjagen sorgen für Laune.

86%

Die riesige, frei befahrbare Stadt bietet jede Menge Rennstoff. Die Strecken fallen abwechslungsreich aus.

ATMOSPHERE

87%

Verwegene Charaktere und zynische Zwischensequenzen versetzen den Spieler in den virtuellen Untergrund.

80%

Die Rennen finden im nachgebildeten Tokio, Paris und L.A. statt. Leider keine Tuningmöglichkeiten.

88%

Sie fühlen sich als Teil von Bayview. Die Bekanntschaften mit Szenetypen lassen die Kulisse authentisch wirken.

TECHNIK

84%

Hervorragende Spiegel- und Lichteffekte. Die Straßentexturen hingegen wirken verwaschen und unscharf.

76%

Sämtliche Umgebungen erscheinen leblos und trist. Dafür überzeugen die Spiegeleffekte auf ganzer Linie.

86%

Detaillierte Streckenumgebungen und sensationelle Effekte. Sehr hohe Hardwareanforderungen.

MEHRSPIELER-MODUS

82%

Packende Internet-Sessions mit bis zu vier Spielern. Nachteil: Auf einen Netzwerk-Modus verzichtete man.

87%

Internet- und LAN-Rennen mit bis zu acht Geschwindigkeitsfanatikern garantieren den absoluten Partyspaß.

-

LAN- und Internetspiele mit bis zu sechs Zockern. Alle Renn-Modi und die Livereisveranstaltungen sind anwählbar.

90%

100%

70%

30%

SIEELEMENTE: CPU, FPU, HRT, Tuner

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Maus kabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER

PC-ACTION-ABONNENT

ZOCKER-WEIBCHEN

DURCHSCHNITTSSPIELER

LÖSUNGSBUCH-KAUFER

GEGEN-FRAUEN-VERLIERER

NUR-MOORHUHN-SPIELER

busige Szene-Bekanntschaft Rachel führt Sie gefühlvoll ein (in den Untergrund) und besorgt Ihnen die ersten Jobs. Dabei lernen Sie, wie Sie sich im Verkehr am besten durchschlängeln und tasten sich langsam an die schärfsten Kurven heran. Das reale Vorbild der Schnecke ist übrigens Fotomodell Brooke Burke (www.brookeburke.com), ein Traum von einer Frau. Ach ja, hier kommen wir zu einem Schönheitsfehler von NFS U2. Die mit netten Damen gespickten Zwischensequenzen kommen im Comicastil daher, dessen Qualität mit der schmuckten Spieloptik nicht mithalten kann.

LECKER TUNE-FISCH

Wie es sich für einen Draufgänger gehört, haben Sie kein geringeres Ziel, als Bayviews neuer Untergrund-Rennkönig zu werden. Zunächst entscheiden Sie sich für einen von sechs Einstiegsgeräten. Neben Studentenschleudern wie Peugeot 206 und Toyota Corolla steht Ihnen auch der schnittige Mazda MX-5 zur Verfügung. Blöd: Alle Karren befinden sich im Werkszustand. Kein Turbo, keine Extras, nichts. Da schnieke Zusatzteile auch in Bayview nicht zu den Sonderangeboten zählen, heißt es erst mal ordentlich Euronen jagen. Für Sie liegt das Geld schließlich im wahrsten Sinne des Wortes auf der Straße. Was ist das für ein geiles Gefühl, als ortskundiger Fahrer eine der versteckten Abkürzungen zu nutzen, um elegant am Gegenpulk vorbeizubrettern und ohne Kollision in Führung zu gehen! Mit den ersten kleinen Erfolgen steigt nicht nur das Stadtinteresse an Ihrer Person, auch die Geldbörse schafft den Sprung aus dem Magersuchtsstadium. Jetzt nichts wie ab in einen der Tuning-Shops und ran an den Chrom. Im Gegensatz zum Vorgänger macht es bei NFS U2 einen Unterschied, wie Sie Ihre PS-Schleuder aufmotzen. Freuen Sie sich auf eine Bastelorgie mit knapp 300 Zubehörteilen bekannter Hersteller. Die aufgemöbelte Karre testen Sie auf dem Dyno-Prüfstand auf Herz und Nieren. Neben sinnigen Accessoires gibt es auch herrlich prollig Quatsch wie zum Beispiel Megasound-

512 MB RAM

	Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti-4200	Geforce FX 5700	Radeon 9400 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								

1.400 MHz 256 MByte RAM, Geforce4 Ti-4200	1.900 MHz 512 MByte RAM, Geforce FX 5700 Ultra	2.500 MHz 512 MByte RAM, Radeon 9400 XT
---	--	---

1.024 MB RAM

	Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti-4200	Geforce FX 5700	Radeon 9400 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								

LEISTUNGSMERKMALE

Erst mit einer Radeon 9600 XT unter der Haube laufen die Straßenrennen flüssig. Wenn Sie den Regler „Level of Detail“ auf die höchste Stufe setzen, werden Kantenglättung und anisotrope Filterung auf das jeweilige Maximum angehoben. Regeln Sie diese manuell unter „Customize Display Settings“ herunter. Bei einer Geforce2 oder Geforce4-MX fehlen Details, weshalb sie vergleichsweise gute Ergebnisse liefern.

PRO & CONTRA

- + Grelle Grafik
- + Fetter Soundtrack
- + Viele Autos
- + Virtuelle Freiheit
- + Massig Tuningteile
- + Scharfe Mädels
- + Einfache Steuerung
- + Neuer Leistungsprüfstand
- + Viele Abkürzungen
- + Hoher Suchtfaktor
- Kein sichtbares Schadensmodell
- Hohe Hardwareanforderungen
- Teilweise zu gut versteckte Boni

So spielt sich Need for Speed Underground 2

Entscheiden Sie selbst, welches Rennen Sie als Nächstes in Angriff nehmen. Wir zeigen Ihnen, was alles geht.

SPRINT



Hier bewältigen Sie eine vorgegebene Strecke und kommen hoffentlich als Erster im Ziel an.

DRAW



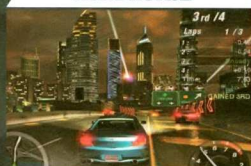
Beschleunigungsrennen, bei denen es auf das richtige Timing beim Schaltvorgang ankommt.

STREET X



Heizen Sie durch verwinkelte Minikurse und drängeln Sie die Gegner an die Bande. Wer schubst, gewinnt!

RUNDKURSE



Der Klassiker. Hier sollten Sie nach einer bestimmten Rundenzahl die Nase vorn haben.

OUTRUN



Fordert ein Widersacher Sie heraus, geht's ab. Wer den anderen mehr als 300 Meter hinter sich lässt, siegt.

DIE KARRE AUFPEPPEN



Um fankelnde Tuningteile und Power dreht sich alles. Kreieren Sie Ihre Karre von vorn bis hinten selbst.

DRIFT



Mit riskanten Schleudermanövern sammeln Sie fleißig Punkte. Hier müssen Sie nicht unbedingt als Erstes ins Ziel kommen.

UNDERGROUND RACING LEAGUE (URL)



Klassische Rennen auf Formel-Pisten. Es winken dicke Preisgelder und Respekt der Konkurrenz.

COVER-SHOOTING



Wer aus seiner Karre eine Schönheit zaubert, kommt auf Cover diverser Motorsport-Blätter.

OkaySoft service
 » Vorbestellservice
 » -15:45 Sofortversand
 » cut / uncut - Info
OkaySoft online
 » Importe
 » Topaktuell
 » Termine
 » Lagerstatus
 » 18er Bereich
OkaySoft mail
 » Auftragsbestätigung
 » Versandbestätigung
 » Termin - Infos
 » Track & Trace

OKAYSOFT
 SPIELE - VERSAND M.T.V.

15 JAHRE INDEPENDENT SERVICE & LOGISTIK
 Tel. 09674-1279 Fax -1294
 92557 Weiding Am Graben 2 info@okaysoft.de

Call of Duty	ab 18 DV 25,50	Everquest 2 DVD *	ab 18 US 98,90	Lemony Snot Larry - Mega	ab 18 DV 39,50	Paul Casanova	ab 16	16,90	Star Wars: Geheimes Jump 1	ab 12	12,00	74,90	
Call of Duty: United Offens.	ab 18 DV 25,90	Everquest 2 Personal	ab 18 US 9,90	League 2: Gensetone Cast	ab 18	30,50	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	19,90	Star Wars: Geheimes Jump 1	ab 18	18,00	79,90
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 40,90	Fifa 2005	ab 18 DV 45,50	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	53,50	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	21,50	The Fall - Last Days of Gai *	ab 17	17,00	42,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 35,90	Fifa 2005	ab 18 DV 40,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	43,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	35,90	Top Spin	ab 18	18,00	45,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 37,90	Fifa 2005	ab 18 DV 34,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	38,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	40,50	Wipeout 2	ab 16	16,00	37,90
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44,90	Lord: Battle for Middle Earth *	ab 18	42,90	Frankfurt: Battle out to Hell *	ab 18	43,90	Vampire 2 *	ab 18	18,00	41,50
Call of Duty: Delta Edition	ab 18 DV 34,90	Fifa 2005	ab 18 DV 44										

Äh ... geht das auch im echten Leben?

CHICKS MIT PS BETÖREN

Wenn Sie Ihre Rennkarre ordentlich aufpolieren und mit einer fetten Anlage durch die Gegend heizen, zeigen sich die NIS-Girls begeistert und treten mit Ihnen gerne in näheren Kontakt.



Das stimmt und funktioniert auch im echten Leben hervorragend. Wer ein dickes Teil besitzt, hat es bei Frauen einfach leichter. Bester Beleg ist PS-Prinz Flavio Briatore, der für unsere Nationalsschönheit Heidi Klum seinen Flirtan Renault ausspuckte.

IN DER GEGEND HERUMGURKEN

Bei Need for Speed Underground 2 betreten Sie mit über 200 Sachen durch die Pampa. Wenn Sie gegen ein Fahrzeug donnern, tragen Sie und Ihr Auto nicht einmal einen Kratzer davon.



Das geht auch in echt ganz genauso gut. Unser aller Liebling Daniel Kübelböck guckte solange in der Pirat herum, bis er seine Scheule in einem fetten Gummisealer parkte. Danach war er allerdings ziemlich aufgekratzt. Amen Karl, des Daniel!

DIE KAROSSERIE AUFMETZEN

In Bayview gibt es genügend Möglichkeiten, Ihren Wagen zu verschönern. Mit den richtigen Zubehörfertigkeiten machen Sie aus einem simplen Corolla die absolute Rennkiste im Neonlook.



Das klappt in der Realität ebenfalls. Gehen Sie einfach zum nächsten Schönheitschirurgen. Wie Herr Spangemann beweist, kann man sogar aus einem Garlita einen schönen Menschen zaubern.

>>Sogar auf Tachos beliebt: 24.<<
(Anm. d. Red.: LOL!)



maschinen, grelle Aufkleber und krasse Neonröhren. Yo!

BRILLANT IN SZENE GESETZT

Freuen Sie sich auf sieben Renn-Modi. Während Sie bei den Driften mit akrobatischen Schlittereinlagen Punkte sammeln, zählt in den Liga-Rennen lediglich das Siegetreppchen. Dank der unkomplizierten Steuerung haben Sie bei den Wettkamparten stets alles unter Kontrolle. Damit Sie immer auf dem Laufenden sind, informieren Sie diverse Szenetypen über neue Angebote, Rennen und Tuning-Shops. Tipps erhalten Sie per Spiel-SMS. Wenn Sie mal etwas vergessen haben, schauen Sie per Tastendruck in Ihre Mailbox und frischen Ihr Wissen auf. Schade, dass viele in den SMS angesprochene Orte nicht auf der Karte verzeichnet sind, was gelegentliche Sucherjungen nach sich zieht. Dennoch sind es diese Details, die NIS U2 so lebendig gestalten. Wenn Sie etwa bei einer Stadttour einem Konkurrenten zu nahe auf die Felle rücken, piepst er Sie an und fordert Sie zum flotten Duell heraus. Hier geben die Kontrahenten solange Bleifuß, bis ein Teilnehmer 300 Meter Vorsprung hat. Dem Sieger winkt die vorher ausgeschachtete Prämie. Eine nette Feinheit.

DAS VOLLE BRETT

Die Hardwareanforderungen von NIS U2 sind so gewaltig, dass Sie trotz einer schnellen Kiste nicht immer über 30 Bilder pro Sekunde hinauskommen. Über die im typischen Arcade-Stil gehaltene Optik gibt es nichts zu meckern. Knallbunte Neonwerbungen brutzeln sich auf die Netzhaut, während im Hintergrund die

wunderschöne Stadtsilhouette funktelt. Klasse! Bei niedriger Geschwindigkeit wirken die Straßentexturen allerdings ziemlich grob. Wenn Sie – wie meistens – mit 200 Sachen über den Asphalt bügeln, fällt das aber eh nicht auf. Mit über 30 Autos bietet NIS U2 ein feines Angebot ausgesuchter PS-Perlen. Neben dem massentauglichen Golf GTI und dem sportlichen Audi TT sind auch ausgefallene Blechkolosse wie

der Hummer H2 am Start. Abgerundet wird das Spektakel durch einen Soundtrack, der optimal zur fetten Geräuschkulisse der Boliden passt. Im Gegensatz zum Vorgänger sägen diesmal echte Untergrundhelden wie Snapcase und The Bronx an Ihren Gehörnerve. Freunde viel zu tief hängender Hosen begeistern sich am NIS U2-exklusiven Snoop-Dogg-Remake von Riders on the Storm von den Doors. RALPH WOLLNER

FAZIT



RALPH WOLLNER

Speed finde ich klasse! NIS U2 lässt mich wieder tief in meine Sucht schlittern. Wie hier durch die Gegend gebügelt wird, ist Arcade-Unterhaltung auf hohem Niveau. An der frei befahrbaren Spielwelt scheiden sich aber die Geister. Wer keine Lust auf Spritztouren hat, begibt sich in die Garage und wählt die nächste Veranstaltung direkt an. Ich als alter Musiker finde es schade, dass es lediglich eine Dolby-Pro-Logic-2-Funktion gibt. Der Mehrspielermodus war bei unserer Version noch nicht testfähig.

FAZIT

CHRISTIAN BIGGE



Herzlichen Glückwunsch! Selten sind die Verbesserungen eines ohnehin guten Spiels so sinnig gefallen. Der Vorgänger war mir aber in Sachen Drumherum einfach zu mager. Und genau hier setzte EA an. Bei einer ausgiebigen Spazierfahrt durch Bayview erhält man jede Menge Hinweise und entdeckt versteckte Untergrund-Läden. Noch schöner: Nach wie vor brauchen Sie keine Angst vor der Polente zu haben. Die Jungs trauen sich scheinbar nicht nach Bayview hinein. Gut so!

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

MINDESTENS:	GENRE:	Rennspiel
933 MHz, 256	PREIS:	Ca. € 45,-
MByte RAM, 2	ENTWICKLER:	EA Black Box
GByte HD, Win98	VERTEILER:	Electronic Arts
SINNVOLL:	INTERNET:	www.needforspeed.com
2,5 GHz,	SPRACHE:	Deutsch
512 MByte RAM	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN:
Alte Renn-Modi samt Ligawettbewerben; 1 Spieler pro CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 6 Spieler
INTERNET: 6 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	85
STEUERUNG	85
GRAFIK	87
SOUND	90
MEHRSPIELER	

EINZELSPIELER

87 %

SEHR GUT – Grelles Rennspiel mit (fast) grenzenloser virtueller Freiheit.

KONAMI



**alles
oder
nichts...
mach' dein spiel!**

**"Das beste Fußballspiel der Welt
bekommt eine würdige Fortsetzung!"**

GamePro | 10/04

"Die perfekte Simulation"
Best of GC 2004

Best of GC 2004

"Unerreicht gutes Gameplay"

PlayZone 109/06

"Ein Wahnsinnspiel!"

Play the PlayStation 10/04

The logo for Pro Evolution Soccer 4, featuring the words "PRO EVOLUTION SOCCER" in a stylized, metallic blue font, with a large red "4" to the right. The background is a blue and white soccer ball.

PlayStation 2



pc

DVD-ROM



www.konami-europe.com | www.konamistyle.de



>>Auch für Autos gefährlich: Beulenpest.<<

- Von den Rally Trophy-Machern
- 48 Strecken an 5 Orten
- Rock- und Alternative-Soundtrack
- Ragdoll-Minispiele

Schrott sei Dank!

Alte Kisten müssen nicht gleich in die Autopresse. In FLATOUT drehen Sie mit derartigen Vehikeln zunächst ein paar zünftige Abschiedsrundchen.

IM VERGLEICH

Need for Speed Underground 2	87%
Xpand Rally	85%
Flatout	84%
Trackmania	77%

Flatout bietet ein ähnliches Schadensmodell wie Xpand Rally, nur dass Sie Ihre Kiste nicht komplett zu Schrott fahren können. Dafür zerstören Sie einen großen Teil der Umgebung, was derzeit in keinem anderen Rennspiel möglich ist. Und der Mehrspieler-Modus rockt!

Die spinnen, die Finnen! Erst vor kurzem berichteten Medien über die Handy-Weitwurf-Weltmeisterschaft im Land der tausend Seen und nun beglücken uns die Nordlichter mit einem mindestens genauso abgedrehten Rennspiel. Nur schmeißen Sie bei Flatout statt des Mobiltelefons Ihren Autofahrer in die Pampa. Zumindest in der Originalversion. Die hiesige, schutzbedürftige Jugend hat sich stattdessen mit Crashtest-Dummies zufrieden zu geben. Was soll's, schließlich haben wir uns auch an grünes Blut und Blechdosen statt virtueller Personen längst gewöhnt.

EINSTÜRZENDE NEUBAUTEN

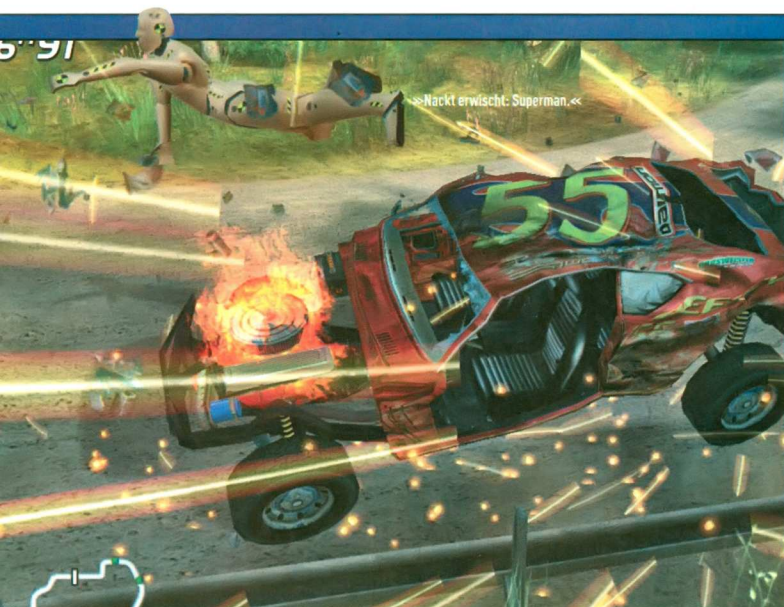
Ihren Spaß haben Sie mit Flatout trotzdem. Hier rasen, fliegen und crashen Sie mit einer von insgesamt 16 Kar-

ren so, dass die Autowerkstatt von nebenan sich an Ihnen eine goldene Nase verdienen könnte. Die 48 Strecken bieten jede Menge Möglichkeiten für allerhand Unfug. Denn ein Haufen Hindernisse wartet nur darauf, mit Ihrer Kiste in Berührung zu kommen. Baukräne, Lastwagen, Reifenwände und alte Autowracks stehen zwar anfangs ziemlich unbedeutend herum, doch spätestens beim ersten Aufprall wird klar, dass mit der Physik-Engine von Flatout nicht zu spaßen ist. Habe ich gerade „nicht zu spaßen“ geschrieben? Falsch: Virtuelle Unfälle sind bei diesem Rennspiel eine Mordsgaudi. Wenn Sie mit 100 Sachen gegen einen Holzhaufen knallen, rollen einzelne Baumstämme umher und machen am Ende des Feldes herumkrebenden Kontrahenten die Fahrt zur

Hölle. Eingestürzte Gerüste und umherrollende Fässer verschwinden nicht spurlos, sondern lassen sich über das gesamte Rennen durch die Gegend kicken. Das machen Sie sich zunutze, etwa wenn Ihre Karre gegen eine Reifenwand prallt und eine ebene Straße sich dadurch in schwer befahrbare Terrain verwandelt. Doch Vorsicht! Lassen Sie den Rammler zu oft raushängen, wirbeln keine Streckenobjekte durch die Luft, sondern Ihr virtueller Pilot. Nach einem Frontalaufprall schlägt Ihr Dummy schon mal 50 Meter vor Ihrem Gefährt im Boden ein. Das tut ihm zwar nicht weh, dafür aber Ihnen, denn durch solche Flugstunden verlieren Sie kostbare Zeit. Und wenn Sie nicht unter den ersten drei platziert sind, gibt es weder neue Strecken noch Kohle für neue Autos.

UNTER KONTROLLE

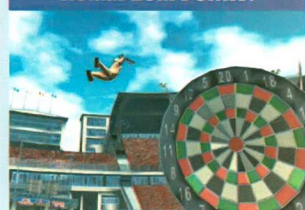
Im Gegensatz zu anderen Rennspielen sind Sie in Flatout auf Unfälle angewiesen. Je weniger von Ihrem Wagen übrig bleibt und je öfter die Karre einen Dach- oder Karosserieschaden hat, umso voller wird Ihr Nitro-Balken. Wenn Sie diesen Bonus geschickt einsetzen, können Sie durch kurzzeitig erhöhtes Tempo selbst in verloren geglaubten Rennen Boden gutmachen. Allerdings funktioniert das nicht immer, denn einige Strecken haben mehr Kurven als jeder Vorstadtpuff. Zum Glück bekommen die Finnen eine plausible Wagensteuerung hin. Diese präsentiert sich als gesunde Mischung aus Realismus und Spielspaß. Zwar reagiert Ihre Karre bei jeder Unebenheit etwas zu allergisch, dennoch kommt es selten zu unkontrollierten



Schadenfreunde

Bei *Flatout* haben die Entwickler Physik-Meisterschaften eingebaut. Wir stellen Ihnen zwei interessante Sportarten vor.

KOMM ZUM PUNKT!



Früher diente ein Foto der Schwiegermutter als Dartscheibe. Heute schmeißen Sie Ihren Fahrer ins Schwarze.

LASS DIE PUPPEN FLIEGEN!



Normalerweise steigen die Verkehrsoffer in den Himmel. In *Flatout* ebenfalls, auch wenn sie nicht ganz Wolkenhöhe erreichen.

Rutschpartien. Und wenn doch, dann rüsten Sie das Auto mit diversen Motor-, Reifen- oder Chassis-Verbesserungen auf.

MEHR SPIELER?

Optisch ist *Flatout* geiler als jeder Beate-Uhse-Streifen. Detaillierte Umgebungen, Partikeleffekte, wohin man schaut, prima Texturen und ein Schadensmodell, von welchem sich Dauerrenner wie *Need for Speed* eine Scheibe abschneiden können, ver-zücken Hobby-Raser. Spätes-tens nach der dritten Runde erkennen Sie kaum noch eine Strecke wieder. Eine Unge-reintheit nervt dennoch. Lie-be Entwickler, wenn ich doch mithilfe eines Frontalcrashes riesige Holzhaufen auseinan-der treiben kann, warum bringt mich dann so manch dünnes Bäumchen zum Still-stand? Egal, sollten Sie Lust

auf kollektive Zerstörungs-organen haben, toben Sie sich in einem der beiden Mehr-spieler-Modi aus. Bei ge-wöhnlichen Rennen treten Sie gegen maximal sieben Kon-trahenten an. Im zweiten Mo-dus winkt Ungewöhnlicheres: Bis zu vier Zocker an einem PC messen sich in so genann-ten Ragdoll-Meisterschaften. Also nehmen Sie mit Ihrem Auto Anlauf, knallen mit vol-

ler Wucht gegen eine Wand oder fallen in den Graben und schleudern damit Ihren virtu-ellen Piloten aus dem Wrack. Dabei wird die Höhe, die Weite oder die Punktzahl ge-messen, die Sie auf einer Dartscheibe erzielen. Ja, das ist makaber, aber spielerisch Sonderklasse! Und den virtu-ellen Kollegen tun solche Stunt-Einlagen garantiert nicht weh. ALEXANDER FRANK

FLATOUT

MINDESTENS:
1,5 GHz, 256 MByte
RAM, 1,2 GByte
HD, Win98SE

SINNVOLL:
2,7 GHz,
512 MByte RAM

GENRE: Rennspiel
PREIS: Ca. € 45,-
ENTWICKLER: Bugbear Entertainment
VERTRIEB: Empire Interactive
INTERNET: www.bugbear.fi
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 12 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN:

Einzelrennen, Ragdoll-Meister-schaften; 4 Spieler pro CD

PC: 4 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG 83
STEUERUNG 85
GRAFIK 86
SOUND 85
MEHRSPIELER 87

EINZELSPIELER

84%

SEHR GUT – Zwischen Ihnen und Ihrem Wagen funkt es sofort.

FAZIT

ALEXANDER FRANK



Ganz ehrlich: Mir persönlich sind die Drecksarren in *Flatout* um einiges lieber als die *Need for Speed*-Protzkisten. Kaum zu glauben, wie viel Spaß man dabei haben kann, Fässer, Reifen, Türen, Motorhauben und Insassen durch die Luft zu schleudern. Schade nur, dass aus dieser Mordsgaudi nach einem Wochenende die Luft raus ist. Und warum trotz der ganzen Physik-Spielerien schon ein klitzkleiner Stein zum unüberwindbaren Hindernis werden kann, bleibt mir ein Rätsel. Dafür spielen die Finnen ihre bekannte Stärke aus – nämlich in Sachen gute Musik. Rock und Alternative sind eine Erlösung für MTV- und Hitparaden-geplagte Ohren. Ach, ich heize jetzt doch noch ein Ründchen und verfallte in den ultimativen Nitro-Rausch.

»Die Karre fliegt wie ein Brett auf der Straße und überholt sogar die Challenger.«



Sprung in der Schüssel

Davilex beglückt Sie mit dem zweiten PC-Ableger der KNIGHT RIDER-Serie. Trotz waghalsiger Manöver ist Michael Knight allerdings kein Überflieger.

Sie finden Atze Schröders Aussehen anziehend? Ihre Frisur gleicht dem Pudel-Look der Achtzigerjahre-Jugendhelden? Oder sind Sie womöglich Mitglied in David Hasselhoffs Fancub? Wenn Sie alle drei Fragen mit „Nein“ beantworten, können Sie weiterblättern, denn das sprechende Auto aus *Knight Rider 2 – The Game* weckt bei Ihnen vermutlich genauso viel Interesse wie Hella von Sinnen bei einem heterosexuellen Mann. Aber es werden sich in beiden Fällen einige Hartgesottene finden, die omnipräsenten TV-Brocken zu besteigen. Da wir auf Klasse statt Masse setzen, beschränkt sich unser Test auf den Ritt von KITT.

RETRO-TECHNIK

Nur wenn Sie minderjährig sind, total uncool leben oder Ahmet Isciturk heißen, kommen Sie ohne Auto aus. Nicht so unser Held: Wie in der bekannten Fernsehserie hängt er an seiner sprechenden Karre namens KITT. Aber nicht dran, sondern drin, denn die lustige Haarpracht von Michael Knight sehen Sie höchstens in den zahlreichen Zwischensequenzen. Ansonsten rasen Sie mit dem Auto durch elf Missionen, weichen Raketen aus, beenden die dunklen Machenschaften der aus dem TV bekannten Bösewichter Garth, Goliath und KARR, lösen ermüdende Schalterrätsel und pusten ein paar Robotern das

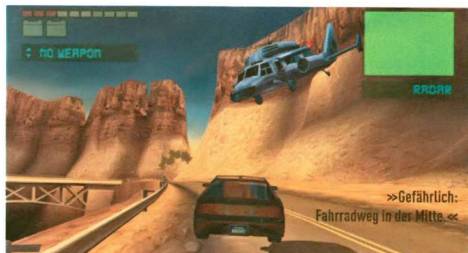
Funktionslicht aus. Klingt spannend, ist es aber nicht zwangsläufig, da die technische Seite des Spiels antiker wirkt als die eigentliche Serie. Kantige Grafik, hässliche Landschaften, unfreiwillig lustige Animationen und eine Musik, die jeden Küblböck-Fan als Menschen mit gutem Geschmack ausweist. Wenigstens sind die Verfolgungsjagden rasant. Schrotten Sie dabei die Karre, fangen Sie dank des ausgeklügelten Speichersystems kurz vor dem virtuellen Todesort wieder an. Bleiben Sie allerdings gesund und munter, sehen Sie nach drei Stunden den Abspann. Auch für Hasselhoff-Groupies eindeutig zu wenig. ALEXANDER FRANK

FAZIT

ALEXANDER FRANK



Da ich jung, hübsch und modern bin, kann ich weder dem Retro-Look der TV-Serie noch dem dazugehörigen PC-Spiel allzu viel abgewinnen. Die Optik ist älter als Uschi Glas, Dialoge und Handlung sind öde und durchschaubar – da finde ich eine Bundestagsdebatte um einiges spannender. Wenigstens gibt es bei *Knight Rider* ein bisschen Action. Die Verfolgungsjagden habe ich zwar in einer ähnlichen Form zigfach in anderen Titeln gesehen, trotzdem machen sie noch genug Spaß, um mich ein paar Stunden an den Monitor zu bannen. Nur die Spieldauer ist kürzer als mein bester Freund bei Kälte.



»Gefährlich: Fahrradweg in der Mitte.«

KNIGHT RIDER 2 – THE GAME

MINDESTENS:
800 MHz, 128
MByte RAM, 200
MByte HD, Win98

SINNVOLL:
1,4 GHz,
128 MByte RAM

GENRE: Rennspiel
PREIS: Ca. € 30,-
ENTWICKLER: Davilex
VERTRIEB: Koch Media
INTERNET: www.davilex.com
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 6 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN:
Der eine spielt, der andere
sieht zu.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

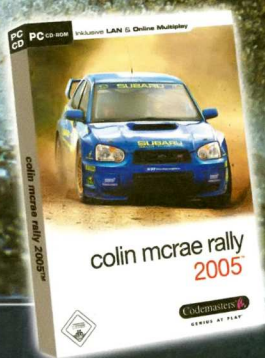
PREIS/LEISTUNG 54%
STEUERUNG 71%
GRAFIK 63%
SOUND 70%
MEHRSPIELER –

EINZELSPIELER

64%

BEFRIEDIGEND – Ermüdender Abklatsch der ebenso müden TV-Serie.

colin mcrae rally 2005™ kommt. aber gewaltig.



Anklicken & abräumen: 1 DELL High-Performance PC!
Nur im Internet – klick auf
<http://www.codemasters.de/colinmcrae2005/pa>
und gewinne die Hammer-Maschine!



Colin McRae Rally 2005 – komplett neu aufgebaut an den Start!

Meistere lokale Rallye-Events und entscheide selbst, in welcher Klasse du dich für die WM qualifizierst. Deine Gegner? Per Online-Gaming bis zu 8 Spieler weltweit. Die Extras? Neues High-End-Schadensmodell (Lackkratzer, feine Dellen), Benommenheits-Feature nach Hammer-Crashes, erstmals deutsche Pisten und, und, und. Nervös? Du hast allen Grund dazu...

www.codemasters.de

Codemasters 

GENIUS AT PLAY™

© 2004 Codemasters. Colin McRae Rally 2005™ and GENIUS AT PLAY™ are trademarks of Codemasters. Codemasters is a registered trademark of Codemasters. The name is NOT licensed by or associated with the EA or any other company. The name is NOT licensed by or associated with the EA or any other company.

»Tricksten sich gegenseitig aus: siamesische Zwillinge.«

AUF DVD
DEMO, VIDEO

- 180 National- und Vereinstteams, 28 Stadien
- Lizenzen für Holland, Spanien und Italien
- 4.500 Originalspieler
- Neue Animationen, Standards, Techniken
- Mehrspieler-Modus für Netzwerk- & Internet-Partien

Primaballerinas!



Dass der Vorgänger auf Anhieb letztes Jahr die PC-Fußballmeisterschaft errang, war eine Sensation. Die Titelverteidigung wird für **PRO EVOLUTION SOCCER 4** schwerer, oder?

Wenn sich innerhalb einer Ausgabe Top-Titel drängen, muss selbst ein Champion mit wenig Heftplatz auskommen. Deshalb labern wir jetzt nicht lange um den heißen Brei herum. Wer noch nicht mitbekommen hat, dass die Punkte Ballphysik, Steuerung, Wettereffekte, Taktikoptionen oder Kameraauswahl bei der *Pro Evolution Soccer*-Serie nahezu perfekt sind, dem ist eh nicht mehr zu helfen. Logischerweise hat Entwickler Konami auch brav die Grif-

fel von diesen traditionellen Stärken gelassen, damit die auch im vierten Teil zum Tragen kommen. Darüber hinaus hat man bei einigen Schwächen nachgelegt. So garantieren Lizenzen für Spanien, Italien und Holland endlich einige Originalclubs, die übri-
gen Teams sind meist mit den „richtigen“ Spielern bestückt. Neben den üblichen – und üppigen – Spiel-Modi zocken Sie nun zusätzlich mit National- oder Vereinsmannschaften in einer Weltliga.

ES GEHT VORAN

Und die Präsentation? Sehr gut – ohne die Brillanz der *FIFA*-Serie zu erreichen. Die Stadionatmosphäre kommt in den 28 Arenen dank der Fangesänge prima rüber, den deutschen Kommentar von Hansi Küpper und Wolf Fuß schalten Profis ob des zu häufigen, platten Geseiers schnell ab. Ein Highlight setzen neben den nun im Spielverlauf verschmutzenden Trikots die Schiris, die erstmals ebenfalls über den Platz joggen. Deren Auslegung der Vorteilsregel ist mehr als vorbildlich. Beispiel Ballbesitz: Stürmer wird leicht gefoult, bleibt aber an der Pille. Geht die innerhalb der nächsten Sekunden doch noch verloren, wird nachträglich gepfiffen. Yes!

DER TEUFEL IM DETAIL

Obwohl Teil drei schon ziemlich perfekt realen Fußball simuliert, packt *Pro Evo 4* noch eine Schippe drauf. Auf dem

Platz fällt Kennern zuerst das leicht veränderte Passsystem auf. Denn ab sofort bestimmt die Länge des Tastendrucks die Härte des Passes. Was anfangs verwirrt, führt später zu Traumpässen in den Lauf etwa eines Flügelstürmers, da sich auch die KI der eigenen Mitspieler deutlich verbesserte. Die Jungs „er-ahnen“ nun eher, wie sich eine Spielsituation entwickeln könnte und machen deshalb vieles richtig. Auch am Tor-schuss schraubte man in ähnlicher Weise herum. Früher reichte ein kurzer Druck auf den richtigen Button (Es geht nichts über das Playstation-2-Pad mit PC-Adapter!) für einen strammen Flachschiess ins Eck aus. Nun müssen Stürmer ausreichend Raum haben, um einen Knaller loslassen zu können. Wie in der Realität müssen Sie den Schuss regelrecht „aufziehen“, also länger drücken, damit der Ball entsprechend beschleunigt. Sich



»Politisch korrekt: Der Schiri lässt den Farbligen nicht im Abseits stehen.«

IM VERGLEICH

NHL 2005	88%
Pro Evolution Soccer 4	88%
NBA Live 2005	86%
FIFA Football 2005	85%

Alles auf verdammtem hohem Niveau im Sportbereich – und *Pro Evo 4* mischt dank überragendem Gameplay und ebensolcher Ballphysik ganz oben mit. *NHL 2005* bietet beides auch und zusätzlich Lizenzen satt. *NBA Live* kann technisch nicht ganz mithalten, *FIFA* hinkt spielerisch etwas hinterher.

»Emergency Stralroom:
Die Gipsi Kings bei der Probe.«

»Lässt sich gern auflösen: Ball Clinton.«

»Kaum zu fassen:
Wanderhoden vom
Ku-Klux-Kahn.«

»Serena Williams
versehentlich im
Endstadion.«

FAZIT

CHRISTIAN
BIGGE



Dass kein Spiel dem anderen gleicht und selbst ein 0:0 spannender sein kann, als die letzte US-Wahl, zeichnete die *Pro Evo*-Serie immer schon aus. Ich muss aber zugeben, nach den ersten Partien mit Teil vier diesmal zunächst gesclückt zu haben. Denn lieb gewonnene Standard-Spielzüge klappen nicht mehr auf Anhieb, weil jetzt anders getackled und geschossen wird. Inzwischen gebe ich gern zu, dass das dem Realismus und – auf lange Sicht – auch dem Spielspaß zugute kommt. Die ersten „echten“ Lizenzen sind ein Anfang und lassen auf weitere hoffen. Und allein für den ersehnten Mehrspieler-Modus möchte ich Designer-Gott „Seabass“ Takatsuka abknutschen. Ach ja – natürlich –, ein Upgrade lohnt auch für Besitzer des Vorgängers.

CHRISTIAN BIGGE

diesen Platz zu verschaffen, ist gar nicht so einfach. Denn auch die Verteidiger haben dazugelernt. Es muss nicht immer ein hartes Tackling einschließlich Verwarnungskarte sein, um Stürmer aus dem Tritt zu bringen. Oft reicht ein leichter Schubser oder Trikotgriff zu rechten Zeit. Der Angreifer gerät ins Straucheln, die Chance ist vereitelt. Diese Technik wenden Spitzenmannschaften – und gute menschliche Gegner – dauernd an, was *Pro Evo 4* im Vergleich zum Vorgänger noch strategischer, noch taktischer macht. Es geht darum, sich Raum zu erarbeiten, durch schnelle Kombinationen Angriffskollegen freizuspielen und zu sperren. Damit das besser funktioniert, reduzierte Konami die Spielgeschwindigkeit minimal.

EIN PAAR WOCHEN ZEIT ÜBRIG?

Nach ein paar Partien erwiesen sich alle Änderungen übrigens als sinnvoll, erst recht das leicht modifizierte System für Eck- und Freistoße, die nun einen Tick leichter zu erlernen sind. Alleinspielern er-

füllt Konami einen weiteren, lang gehegten Wunsch: Die Meisterliga wertete man gehörig auf. Ab sofort starten Sie auf Wunsch sofort mit Ihrem Lieblingsclub samt Originalspielern durch und müssen nicht erst ein Heer von Nobodys an die Weltspitze führen. Zudem achten Sie in diesem Spiel-Modus auf Ihr Budget, transferieren Superstars, steigen auf und hoffentlich nicht wieder ab, erringen Siege in einer Art Champions League – und beeinflussen die Entwicklung Ihres Kaders. Durch Konditionstrainings, Siege oder Niederlagen verbessern oder verschlechtern sich bei einigen Ihrer Kicker manche der 23 Eigenschaftswerte. Vielleicht schaffen Sie es ja wenigstens virtuell, Talenten wie Thomas Rosicky, Mike Hanke oder Benni Lauth zum internationalen Durchbruch zu verhelfen.

JETZT GEHT'S LOOOS!

Das fetteste Schmankerl gibt's wie immer zum Schluss. Ja, Freunde des runden Leders, *Pro Evolution Soccer 4* verfügt über einen Mehrspieler-Modus

via Internet und Netzwerk für bis zu acht menschliche Ballartisten! Entgegen vorheriger Befürchtungen klappen Verbindungen, die über das TCP/IP-Protokoll realisiert werden, ohne lästige Hänger oder Abstürze, sodass Duell gegen Freunde auch über große räumliche Entfernungen kein Problem mehr darstellen. Realistisch: Auswechslungen oder Änderungen der Taktik können Sie während solcher Partien nur vornehmen, wenn das Getreide gerade unterbrochen ist. Konami hat also ein rundes Produkt abgeliefert. So macht das Testen Spaß, Jungs!

PRO EVOLUTION SOCCER 4

MINDESTENS:

800 MHz, 128 MByte
RAM, 980 MByte
HD, Win9SE

SINNVOLE:

2,5 GHz, 256 MByte
RAM, Playstation-
2-Kontrollier

GENRE:

Sportspiel

PREIS:

Ca. € 40,-

ENTWICKLER:

Konami Tokyo

VERTEIL:

Konami

INTERNET:

www.pes4.net

SPRACHE:

Deutsch, wahlw. Engl.

USK-FREIGABE:

Ohne Altersbeschränkung

TERMIN:

30. November 2004

MEHRSPiELER-OPTIONEN: PC: 8 Spieler
Geniale Freundschaftsspiele mit bis zu 8 Spieler
sieben Mistrettern; 8 Spieler pro DVD
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG

91%

STEUERUNG

93%

GRAFIK

84%

SOUND

73%

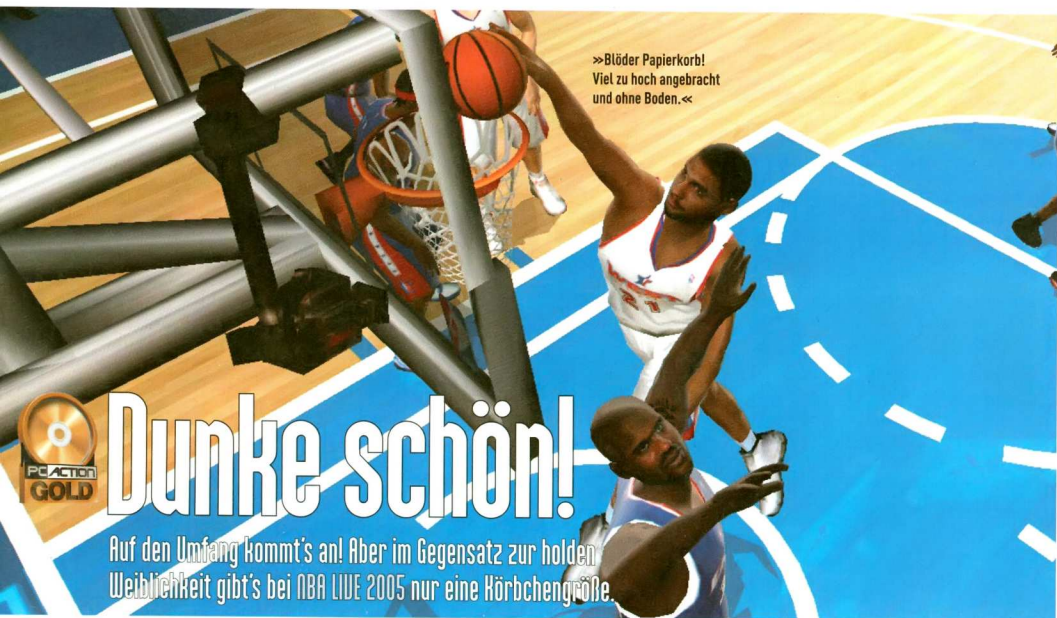
MEHRSPiELER

92%

EINZELSPiELER

88%

SEHR GUT – PC-Fußball vom Feinsten! Für Anfänger aber ganz schön knackig.



Dunke schön!

Auf den Umfang kommt's an! Aber im Gegensatz zur holden Weiblichkeit gibt's bei NBA LIVE 2005 nur eine Körbchengröße.

Sie schicken ihre achttjährigen Töchter zum Fußballtraining. Sie feiern den alljährlichen Superbowl wie die Ankunft des Erlösers. Und sie wählen im 21. Jahrhundert einen Ex-Alki und Fundamentalisten zu ihrem Anführer. Ja, die Amis sind schon ein merkwürdiges Völkchen. Natürlich gibt es aber auch viele geile Sachen, die aus den USA stammen: Die Simpsons, Big Mäcs, Halle Berry und Basketball. Die Ballsportart ist sogar bei uns ungeliebten Deutschen sehr beliebt, was nicht nur daran liegt, dass Dirk „The German Wunderkind“ Nowitzki in der besten Basketball-Liga der Welt brilliert und unsere Nation würdevoll vertritt. Die schnel-

le Korbjagd schaut nun mal echt geil aus. Und das ist bei der NBA Live-Serie von EA nie anders gewesen. Die NBA steht für fette Slamdunks, spektakuläre Alley-Oops und Passspielchen, die den Zuschauern die Augen verknotten. Wer will da nicht am Monitor mitmischen?

FANG DIR KEINEN KORB EIN!

Neben den obligatorischen Freundschaftsspielen, Playoffs, Meisterschaften und dem großartigen Managerpart gesellt sich nun auch das All-Star-Weekend hinzu. Dabei spielen Sie die legendäre Ost-West-Konfrontation nach und nehmen am Dunk- und Dreier-Turnier teil. Die Präsentation ist erwartungsgemäß der Kö-

nig unter den Sportspielen. Eine spektakuläre Lichter-show kündigt jeden Spieler samt Trainer der Heimmannschaft an und die NBA-Veteranen Marv Albert und Mike Fratello kommentieren souverän das Parkettgeschehen. Spielbarkeitsfanatiker nervt allerdings, dass beim simplen Pass die Spieler auf den Ball warten, anstatt beim Fast-Break zum gegnerischen Korb zu eilen. Das „Off-the-Ball“-System hilft zwar aus, ist aber etwas umständlich und nicht der erwartete Bringer. Ein fetter Soundtrack fehlt dagegen nicht. Die zum Teil exklusiven Hip-Hop-Tracks von MC Lyte, Pete Rock oder Lloyd Banks bringen die Boxen zum Vibrieren. Das fetzt! LUKASZ CISZEWSKI

FAZIT

LUKASZ CISZEWSKI



Hiermit oute ich mich. Nein, nicht als Hinterlader wie Guido, sondern als ein langjähriger Basketballspiel-Fanatiker. Dementsprechend begeistern mich die hitzigen Korbjagden, der fette Umfang und die astreine Präsentation von NBA Live 2005. Dies liegt aber daran, dass ich den Vorgänger nicht eine einzige Minute geizig habe. Sollte dies bei Ihnen ebenfalls der Fall sein, dann greifen Sie schleunigst zu. Steht die 2004-Variante aber schon in Ihrem Regal, überlegen Sie es sich gut, ob die 45 Euro nicht doch besser für 15 Döner oder 6,43 Kinobesuche angelegt sind. Viel Neues gibt's nicht.



>>Der äthiopische Mittelstürmer wird von Verteidigerhühnen in die Zange genommen.<<

NBA LIVE 2005

MINDESTENS:	GENRE:	Sportspiel
800 MHz, 128	PREIS:	Ca. € 45,-
MByte RAM, 1,7	ENTWICKLER:	EA Sports
GByte HD, Win98	VERTRIEB:	Electronic Arts
SINNVOLL:	INTERNET:	www.nbalive-ea.com
1,5 GHz,	SPRACHE:	DT./Engl. Kommentar
256 MByte RAM,	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
Gamepad	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: PC: 1-4 Spieler
Freundschaftsspiel, 1 gegen 1,
Turnier; 1 Spieler pro CD
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	88%
STEUERUNG	90%
GRAFIK	86%
SOUND	91%
MEHRSPIELER	86%

EINZELSPIELER

86%

SEHR GUT – Riesige Sportsimulation mit geiler Präsentation.

Wir sind die Billigsten!



Versandkosten pro PC-System ab 5,- €



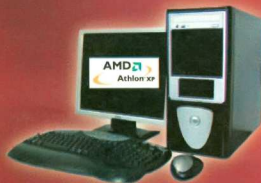
Camdo „Office“ 2300+

- AMD Sempron 2300+ Prozessor (256KB L2 Cache, 333Mhz FSB)
- 128MB DDR SDRAM, 333Mhz
- 64MB 3D Grafik, shared Memory
- 40GB Festplatte, 7.200 U/Min
- 52x CD-ROM
- 10/100 Mbit Netzwerkanschluss, DSL ready
- 2.1 3D Soundchip, 128Bit
- 4x USB 2.0, 2x PCI, 1x AGP

Preis ohne Monitor, Tastatur und Maus.

17" Monitor ab 98€
Maus/Tastatur ab 5€

199€



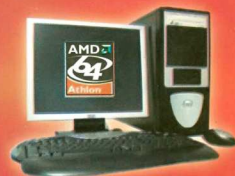
Camdo „Office XXL“ 3000+

- AMD Athlon XP 3000+ Prozessor (512KB L2 Cache, 333Mhz FSB)
- 256MB DDR SDRAM, 333Mhz
- 64MB 3D Grafik, shared Memory
- 80GB Festplatte, 7.200 U/Min
- 10/48x DVD-ROM Inkl. Software
- 10/100 Mbit Netzwerkanschluss, DSL ready
- 2.1 3D Soundchip, 128Bit
- 4x USB 2.0, 2x PCI, 1x AGP

Preis ohne Monitor, Tastatur und Maus.

19" Monitor ab 149€
optische Maus ab 8.95€

299€



Camdo „64 Bit“ 3200+

- AMD Athlon 64 3200+ Prozessor (512KB L2 Cache, 400Mhz FSB)
- 256MB DDR SDRAM, 333Mhz
- 64MB 3D Grafik, shared Memory
- 80GB Festplatte, 7.200 U/Min
- 16/48x DVD-ROM Inkl. Software
- 10/100 Mbit Netzwerkanschluss, DSL ready
- 6.0 3D Soundchip, 128Bit
- 6x USB 2.0, 3x PCI, 1x AGP

Preis ohne Monitor, Tastatur und Maus.

15" TFT-Monitor ab 239€
Funkmaus&Tastatur ab 23€

399€



Camdo „Game Pro“ 3000+

- AMD Athlon XP 3000+ Prozessor (512KB L2 Cache, 333Mhz FSB)
- 512MB DDR SDRAM, 333Mhz
- 128MB ATI Radeon 9800PRO PE 3D Grafik
- 80GB Festplatte, 7.200 U/Min
- 16/48x DVD-ROM Inkl. Software
- 10/100 Mbit Netzwerkanschluss, DSL ready
- 6.0 3D Soundchip, 128Bit
- 6x USB 2.0, TV OUT, DVI
- 5x PCI, 1x AGP

Preis ohne Monitor, Tastatur und Maus.

19" Monitor ab 149€
Maus/Tastatur ab 5€

499€



Camdo „Game 64“ 3400+

- AMD Athlon 64 3400+ Prozessor (512KB L2 Cache, 400Mhz FSB)
- 512MB DDR SDRAM, 400Mhz
- 160GB Nvidia Geforce 6800LE 3D Grafik
- 160GB Festplatte, 7.200 U/Min
- 16x/4x/24x/40x Double Layer DVD-Brenner
- 10/100 Mbit Netzwerkanschluss, DSL ready
- 5.1 3D Soundchip, 128Bit
- 3x USB 2.0, TV OUT, DVI, IEEE1394
- 3x PCI, 1x AGP

Preis ohne Monitor, Tastatur und Maus.

15" TFT-Monitor ab 239€
Funkmaus&Tastatur ab 23€

799€



Camdo „Game 64 XXL“ 3400+

- AMD Athlon 64 3400+ Prozessor (512KB L2 Cache, 400Mhz FSB)
- 512MB DDR SDRAM, 400Mhz
- 256MB ATI Radeon X800PRO 3D Grafik
- 160GB Festplatte, 7.200 U/Min
- 16x/4x/24x/40x Double Layer DVD-Brenner
- 10/100 Mbit Netzwerkanschluss, DSL ready
- 5.1 3D Soundchip, 128Bit
- 6x USB 2.0, TV OUT, DVI, IEEE1394
- 3x PCI, 1x AGP

Preis ohne Monitor, Tastatur und Maus.

17" TFT-Monitor ab 299€
optische Maus ab 8.95€

999€

24 Monate Gewährleistung. Lieferung erfolgt ohne Betriebssystem, Windows XP Home zzgl. 95,- Euro / Windows XP Pro zzgl. 149,- Euro (inkl. Installation)

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl. 16% MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gegen €3 Fernabsatzgebühr bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. Es gelten ausschließlich unsere AGB. Die wir Ihnen gerne zustellen. Markenname und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung.

in unserem Onlineshop können Sie sich Ihren PC individuell zusammenstellen!

www.camdo.de

NEU! Ab dem 01.12. telefonische Bestellannahme 7 Tage die Woche von 06.00 - 24.00 Uhr
...oder einfach schnell telefonisch bestellen unter: (04465) 944-0 Camdo · Hauptstr.81 · 26446 Friedeburg

JOHN KERRY

- 18 Original-Strecken der Saison 2004/2005
- 5 Weltcup-Etappen
- 4 Disziplinen
- Editor
- Online Highscore-Liste
- 4 Kameraperspektiven

»Schi-Man konnte Skelator endlich abhängen.«

IM VERGLEICH

Flatout	84%
Ski Racing 2005	82%
Need for Speed: Hot Pursuit 2	76%

Wundern Sie sich nicht! Die Tabelle ist kein Fehler unseres Layouts. Wir meinen nämlich, dass *Ski Racing 2005* (eigentlich ja ein Sportspiel) nur mit Arcade-Racern verglichen werden kann, da es sich um ein Rennspiel mit Brettern und schneebedeckten Pisten handelt.

Ski geil!

In *SKI RACING 2005* haben Sie's mit kleinen und großen Hügeln zu tun. Da stehen wir voll drauf!

Aus Raider wurde Twix, aus George Bush senior wurde George Bush junior und aus Hermann Maiers *Ski World Cup 2005* wurde *Ski Racing 2005* featuring Hermann Maier. Wie bei so vielen Namensänderungen bleibt aber eigentlich alles beim Alten. Zum Glück! Es hatte sich nämlich schon bei der Beta-Version im letzten Monat abgezeichnet, dass Jowoods arcadelastige Ski-Simulation genug Potenzial hat, die Spitze des digitalen Ski-Olymps zu erklimmen.

SCHWING DIE STÜCKE!

Das Überzeugende an *Ski Racing 2005* ist die einfache und einsteigerfreundliche, aber dennoch anspruchsvolle Steuerung. Doch Obacht! Anfängern raten wir, erst mit den simpleren Abfahrtsläufen und dem Super-G zu beginnen. Diese Disziplinen setzen vornehmlich auf atemberaubende Geschwindigkeiten und gute Reaktionen. Das macht Beginnern dementsprechend am meisten Laune. Wenn Sie mit Autobahntruppe den Berg runterrassern und nach einem

Sprung über eine Kuppe nur Zentimeter an einem Tor vorbeisegeln, pinkeln Sie sich fast in den Overall – so als wären Sie wirklich einem Krankenhausbesuch mit dutzenden Knochenbrüchen nur knapp entgangen. Haben Sie mal weniger Glück, verabschiedet sich Ihr Ski-Ass mit einem kräftigen Schrei und schmerzvoll ausschauenden Verrenkungen Richtung Tal. Das haben wir zumindest gesagt bekommen. Profis wie wir fliegen natürlich nie auf die Presse.

TECHNIK-TICK

Danach arbeiten Sie sich langsam zum Riesenslalom und Slalom vor. Diese Disziplinen mögen vielen anfangs unheimlich schwer erscheinen, da sie eine saubere Carving-Technik verlangen. Haben Sie aber nach einiger Zeit sprichwörtlich den Dreh raus, gibt es nichts Geileres, als elegant von Stange zu Stange zu kurven, um schließlich mit Bestzeit im Ziel anzukommen. Sogar unförmige Sporthasser wie die Kollegen Bertits und Brehme erlebten





schon nach wenigen Spielstunden Erfolgsmomente. Klasse!

WELTREISE

Zwar finden Sie in *Ski Racing 2005* außer dem Herminator (siehe Kasten „Schau her, Mann!“) keine realen Weltcup-Piloten, dafür befahren Sie alle 18 Originalstrecken der aktuellen Alpin-Saison. Kenner fühlen sich bei Garmisch, den Ösi-Kandidaten Sölden und Kitzbühel oder Kranjska Gora im malerischen Slowenien auf Anhieb wie vor

dem Fernseher. Natürlich nur, wenn Sie im Karriere-Modus auf Medaillenjagd gehen, Eigenschaftspunkte sammeln (in Sachen Geschwindigkeit, Ausdauer, Carving sowie Aufkanten) und weitere Etappen mit neuen Strecken freischalten. Wie in echt findet im schweizerischen Lenzerheide schließlich das große Finale in allen vier Disziplinen statt. Wir sind schon längst mehrmalige Weltcupsieger und polieren unsere Pokale. Trotz der Namensänderung.

LUKASZ CISZEWSKI

»Blöd: kein Holz vor der Hütt'n.«



Schau her, Mann!

Der Österreicher Hermann „Herminator“ Maier gehört seit Jahren zur Elite des Ski-Alpin-Sports.

Ein Ösi, der es wirklich zu etwas Vernünftigem gebracht hat? Gibt's das? Unglaublich, aber wahr! Der Flachauer darf sich Doppelolympiasieger, Doppelweltmeister und vierfacher Gesamtweltcupsieger schimpfen. Unerwartet kam dies nicht, schließlich begann der heute 32-Jährige schon im zarten Alter von fünf seine Karriere und startete bei Skirennen. Doch der „Herminator“ steht nicht nur für Erfolge, sondern auch für dramatische Ereignisse. Bei den Winterspielen im japanischen Nagano 1998 stürzte Maier spektakulär – und blieb glücklicherweise unverletzt. 2001 entging er bei einem Motorradunfall nur knapp dem Tod. Doch wenige Monate später schnallte er sich wieder Skier unter die Füße und gewann Rennen. Ein Teufelskerl, dieser Hermann! Offizielle Homepage: www.hm1.com.

Edi-Tor!



Ski Racing 2005 besitzt enormes Suchtpotenzial. Sie wollen immer schneller ins Ziel kommen. Kennen Sie aber irgendwann alle Strecken auswendig, steht Ihnen der praktische Editor zu Verfügung, mit dem Sie die Tore auf den 18 Strecken neu platzieren können. So wird Ihnen nie langweilig!

FAZIT

LUKASZ CISZEWSKI

Eigentlich ist ja der Begriff „Arcade-Simulation“ Schwachsinn. Nicht bei *Ski Racing 2005*! Spielen Sie's selbst, dann wissen Sie, wovon ich spreche. Das Spielprinzip ist unglaublich motivierend, die Grafik schick, die Steuerung sowohl für Profis als auch für Anfänger geeignet. Es stört nicht, dass es keine authentischen Fahrer zur Wahl gibt. Die kennt eh keine Sau. So. Und jetzt schnalle ich mir wieder meine virtuellen Skier an und fetze mit 160 km/h den Abhang hinunter, um dann meine Bestzeiten ins Internet zu stellen. Ski heil!

SKI RACING 2005

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 1 GByte HD, Win98	GENRE: Sportspiel	Preis: Ca. € 35,-
SINNVOLL: 2 GHz, 512 MByte RAM	ENTWICKLER: Jowood	VERTRIEB: Koch Media
	INTERNET: www.skiracing2005.de	SPRACHE: Deutsch
	USK-FREIGABE: Ohne Altersbeschränkung	TERMIN: 3. Dezember 2004

MEHRSPiELER-OPTIONEN: PC: 1 Spieler
Sie tragen Ihre Bestzeiten in die **NETZWERK:** Online-Liste ein. Mehr ist nicht! **INTERNET:**

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	84
STEUERUNG	85
GRAFIK	81
SOUND	73
MEHRSPiELER	

EINZELSPiELER

82%

SEHR GUT – Sogar Normalsterbliche haben an diesem Ski-Highlight ihren Spaß.

Kartenspiel

Mit ANSTOSS 2005 erscheint das zweite Update für den verkorksten vierten Teil der legendären Fußballmanager-Serie. Wackelt der Thron vom FM 2005?

Spieldaten, 1. Spieltag

- Berlin 0:0 (4:1)
- Leverkusen 0:0
- München 0:0
- Kaiserslautern 0:0

31. Min.
Hamburg 0
Berlin 0

»Klaus sucht seine Augenthaler.«

S. Riedmann
Foulspiel

Optionen

- Spielerlauf
- Aufstellung
- Telegramm
- Spielerstatistik
- Blitzseite

Jugendbudget: 2.540.000

Ticker

- 1. Min. Rostock - Kaiserslautern 0:0
- 1. Halbzeit (NB): 26.774.000
- 1. Min. Mainz - Nürnberg 0:0
- 1. Halbzeit
- 1. Min. Wolfsburg - Mönchengladbach 0:0
- 1. Halbzeit
- 1. Min. Dortmund - Stuttgart 0:0
- 1. Halbzeit
- 1. Min. Freiburg - DSC Arminia Bielefeld 0:0
- 1. Halbzeit
- 1. Min. Schalke - Hannover 0:0
- 1. Halbzeit
- 6. Min. Freiburg - DSC Arminia Bielefeld 0:1
- Tor für DSC Arminia Bielefeld, Torschütze F. Veltz (Freidörfer), Vorbereiter I. Bockalye
- 11. Min. Freiburg - DSC Arminia Bielefeld 1:1
- Tor für Freiburg, Torschütze S. Manske (Freidörfer), Kornerer F. Nitzsche
- 12. Min. Schalke - Hannover 1:0
- Tor für Schalke, Torschütze B. Lennarz (Freidörfer), Freistoß

Spielernotizen

Eintritt **Pause**

ABSEITS €1,40 07.09.2004 52 / 2004

Das wöchentliche Fußballmagazin

Spieler der Woche:

S. Lutter (Stuttgart)

Schlagzeile der Woche

Kann Interesse an Elitist? Einigen anderen anderen Gleichnissen basierend nach Aussagen von Ihren Schachwelt (Dortmund) derzeit kein Interesse an einer Verknüpfung von Gernot Elitist. Wir werden dies weiter verfolgen.

Cela & Beer

»Nach 1945 musste „Der Stürmer“ umbenannt werden.«

»Microsoft Excel 2005: jetzt auch in bunt.«

FAZIT

LUKASZ CISZEWSKI

Neben dem BDFL Manager 2005 versucht nun auch ein weiterer Ableger von Ascarons Anstoss-Serie, die Anhänger von Fußballmanagern vom FM 2005 wegzulocken. Mit Anstoss 2005 erwartet Sie nicht etwa ein offizieller fünfter Teil, sondern ein optisch komplett überarbeitetes Anstoss 4-Update mit Daten der Saison 2004/2005. Der Benutzeroberfläche spendierte man eine Rundumneuerung, der Manager wirkt jetzt moderner. Was den Fans aber wirklich am Herzen liegt, ist die Spielbarkeit und Übersichtlichkeit der Neuauflage. Und diese präsentieren sich gewohnt „anstößig“.

ALLES NEU, ODER WAS?

Für alle Lizenzfanatiker vorweg die Mitteilung: authentische Spieler, Logos oder gar Trikots suchen Sie vergeblich. So nennt sich beispielsweise

der Lieblingsclub unseres Chefs nicht Ballsportverein Borussia (BVB), sondern schlicht Dortmund. Fleißige Fans arbeiten aber schon an einem Patch, der Originaldaten ins Spiel integriert.

PRÄSENTIER DICH!

Fans der Managerreihe aber wissen, dass die inneren Werte zählen. Den Transfermarkt sollten Sie stets im Auge behalten und gegebenenfalls skeptische Spieler mit zusätzlichen Präsenten überhäufen, damit ein Kandidat artig den Vertrag unterschreibt. Was die Kohle angeht, sind Sie der Mäcker. Wie viel Knete Sie für Finanzbereiche oder für Gehälter von Spielern und Mitarbeitern ausgeben, entscheiden Sie mit wenigen Mausclicks im Management-Menü. Dem Programm spendierte Ascaron kleine Regeländerungen. Im Vereinspokal

findet nun eine Gruppenphase statt. Detailverbesserungen lassen aber nicht darüber hinwegsehen, dass Anstoss 2005 dem mächtigen EA-Mitbewerber in Sachen Präsentation hinterherhinkt. Die Mischung aus Textmodus und Spielszenen ist zwar ein guter Ansatz, doch die klöbige und unsaubere 3D-Grafik finden höchstens Blindfische wie Ahmet attraktiv. Schade!

LUKASZ CISZEWSKI

Langsam gibt's so viele Fußballmanager auf dem Markt wie schlechte Casting-Sendungen im Fernsehen. Anstoss 2005 bietet nicht viel Neues für Besitzer der Edition 03/04, ist aber für Neueinsteiger nicht nur aufgrund des niedrigen Preises von 30 Euro interessant. Alles in allem gilt: Wer eine dicke Präsentation, massig Umfang und Lizenzen satt haben will, kommt aber am FM 2005 nicht vorbei. Basta!

ANSTOSS 2005

MINDESTENS:	GENRE:	Sportmanager
600 Mhz, 128 MByte RAM, 1,2 GByte HD, Win98 SE	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Ascaron
	VERTEILER:	Trend Verlag
SINNVOLL:	INTERNET:	www.ascaron.com/anstoss2005
1 GHz, 256 MByte RAM	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: PC: 1-4 Spieler
An einem Rechner managen vier Teams
NETZWERK: -
INTERNET: -

GUT - Anspruchsvolle und günstige Neuauflage für Hardcore-Fans.

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	81%
STEUERUNG	85%
GRAFIK	57%
SOUND	74%
MEHRSPIELER	75%

EINZELSPIELER

75%

BDFL Manager 2005

Die Abkürzung BDFL steht nicht etwa für das Bündnis der französischen Liedermacher, sondern für den Bund deutscher Fußball-Lehrer. Mit dem *BDFL Manager 2005: Pro Edition* versucht Codemasters eine Attacke auf den aktuellen Genrekönig *FM 2005* – und scheitert auf ganzer Linie. Gleich zu Beginn Ihrer Manager-Karriere erschlägt Sie ein kantiges und tristes Menü im Windows-95-Look. Farbloses Mailfach, potthässliche Kamerüberblicken und pixeliges Stadionmanagement quälen die Netzhaut des Zockers. An die ansehnliche und übersichtliche Menüführung der EA-Konkurrenz kommt der Mochtegegn-Herausforderer nicht mal im Entferntesten heran. Zwar stehen mit 1.120 Vereinen aus 50 Ländern massig Mannschaften zur Auswahl, jedoch besitzt kein Club volle Lizenzen. So heißt es,

sich mit Fantasie-Trikots zufrieden zu geben. Die Verpackung verspricht eine „spektakuläre 3D-Matchpräsentation“, doch ein unproportionales Spielfeld, eckige Spieler, kaum Animationen und fehlende Präsentation beweisen genau das Gegenteil. Ein Mehrspieler-Modus steht zusätzlich zur Wahl. Besser macht er das Spiel jedoch nicht.

LUKASZ CISZEWSKI

FAZIT



LUKASZ CISZEWSKI

Und wieder wurde mir bewusst, wie grandios eigentlich der *FM 2005* ist. *BDFL Manager 2005* kann in keiner Hinsicht punkten und schreckt potenzielle Managerpuristen durch eine altbackene Grafik und das MS-Excel-Flair ab. Hände weg!



BDFL MANAGER 2005

MINDESTENS:
1 GHz, 256 MByte
RAM, 3 GByte HD
Win98SE

SINNVOLL:
2 GHz, 512 MByte
RAM

GENRE: Sportmanager
PREIS: Ca. € 45,-
ENTWICKLER: Kuju Entertainment
VERTRIEB: Codemasters
INTERNET: codemasters.de/bdfllm2005
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ohne Altersbeschränkung
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN:
Zwei-Spieler-Managerkarriere;
2 Spieler pro DVD

PC: 2 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG 45%
STEUERUNG 60%
GRAFIK 50%
SOUND 65%
MEHRSPIELER 60%

EINZELSPIELER

60%

AUSREICHEND – Mit der Konkurrenz sind Sie besser bedient.

Bridge It

Sie haben schon als Kind gern mit Fischer-Technik und anderen Baukästen gespielt? Dann ist *Bridge It* genau Ihr Ding. Hier gilt es, Brücken zu bauen, die auch in Wirklichkeit funktionieren würden. Blechlawnen, Erdbeben und alles, was eine reale Brücke sonst noch so zu erragen hat, wird simuliert. Eine echte Herausforderung für Hobby-Statiker und auch sonst jeden, der nur ansatzweise Spaß am Tüfteln hat. Obwohl es sich um die Weiterentwicklung eines Shareware-Spiels handelt, ist *Bridge It* sogar technisch gut und gefällt durch Wasserspielelemente und andere Spielereien. Bevor Sie jetzt in den nächsten Shop rennen, wollen wir Sie vorwarnen: Nur Nvidia-Grafikkarten-Besitzer zocken *Bridge It*. Grafikkarten anderer Hersteller werden nicht unterstützt. Wird hier eine Zwei-

klassengesellschaft herangezogen? Wir dachten, Deutschland hätte aus seiner Vergangenheit gelernt! Doch es gibt von offizieller Seite Entwarnung: Die demnächst erscheinende Version läuft mit allen Karten.

AHMET ISCITÜRK

FAZIT



AHMET ISCITÜRK

Als Kind habe ich mit Vortriebe andere Kinder verprügelt. Das waren meist solche Fischer-Technik-Kids, die heute *Bridge It* spielen würden. Während mein Dasein weiter fette Action in allen Belangen ist, wird mein Chef nicht müde, die Genialität und das Suchtpotenzial des Titels zu betonen. Der hält aber auch seinen neuen VW Touran für einen mächtigen Aufreißerschlitzen und „rockt“ zu Heino die Tanzfläche...



»Jeffs Bridges fielen immer in sich zusammen. Bridge It Bardot hat ihn aber getröstet.«

BRIDGE IT

MINDESTENS:
1 GHz, 384 MByte
RAM, 500 MByte HD,
Win98, Geforce-Karte

SINNVOLL:
2 GHz, 512 MByte
RAM

GENRE: Simulation
PREIS: Ca. € 20,-
ENTWICKLER: Chronic Logic
VERTRIEB: Halcyon Media
INTERNET: www.halcyon.de
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ohne Altersbeschränkung
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN:
Brückenbauer leben einsam.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG 78%
STEUERUNG 84%
GRAFIK 79%
SOUND 62%
MEHRSPIELER -

EINZELSPIELER

72%

GUT – Für Tüftler, Bungee-Jumper und Zahnärzte die Droge schlechthin.

»Deutsche Comedy: die Spaßmaske wirkt nicht.«

- 9 Feuerwehrberufe und 13 Fahrzeuge
- Realistische Ausbreitung von Feuer und Rauch
- Bis zu viermal größere Karten als im Vorgänger
- Mehrspieler-Modus

IM VERGLEICH

Fire Department 2	78%
Emergency 2	74%
Fire Department (abgewertet)	72%

Im Vergleich zum Vorgänger ist bei *Fire Department 2* vieles besser. Vor allem das neue Physiksystem bereichert das Spiel. *Emergency 2* bietet weniger Action, aber zusätzliche Rettungskräfte. Teil drei erwarten wir nächsten Monat zum Test.

Traumjob Feuerberater

Als Löschhannes in *FIRE DEPARTMENT 2* schleppen Sie sogar mehr heiße Weiber ab als ein PC ACTION-Redakteur.

Wenn wir das Wort „Brand“ hören, denken wir natürlich zuerst an Jim Beam oder ähnliche Getränke und den Filmriss nach der letzten Party, aber bestimmt nicht an ein Flammenmeer. Damit sind wir harten Harald-Juhnke-Fans für die stolze Berufsgruppe der Feuerwehrleute absolut ungeschuldet. Diese tapferen Helden stürzen sich stets todesmutig in brennende Gebäude, um Menschenleben zu retten. Derart heroische Taten vollbringen Sie in *Fire Department 2* auch. Allerdings ohne sich in Gefahr zu bringen. Wie im Vorgänger scheuchen Sie

als Leiter einer Feuerwache Löschzüge und Spezialkräfte zu verschiedenen Unglücksorten. Dort schleppen die Retter Verletzte zum Sanitärer und packen ihre Kanone aus. Nein, nicht was Sie wieder denken. Die Wasserkanone natürlich, mit der Sie eine Ausbreitung des Feuers verhindern und es letztlich löschen sollen.

EIN SATZ: BESPRECHUNG JETZT!

In fünf storybasierten Kampagnen fahren Sie mit Ihren Männern insgesamt 15 Einsätze, die immer anspruchsvoller werden. Haben Sie es anfangs mit brennenden Häusern in der Innenstadt zu tun, kommen später Benzinbrände nach Zugunglücken, eine explosive Feuerwerksfabrik und weitere abwechslungsreiche Missionen hinzu. Weicheier schrauben den Schwierigkeitsgrad auf die niedrigste der drei Stufen hinunter und

checken neben dem Video mit der Einsatzbesprechung noch das große Handbuch der Brandbekämpfung. Unterdessen kaut die Rettungsleitstelle Ihnen per Funk ein Ohr ab: „Ein Weingut steht in Flammen. Starke Rauchentwicklung. Mehrere Personen sind eingeschlossen. Auf dem Gelände gibt es keine Hydranten. Halten Sie mit Ihren Wasserservorräten haus.“ Na super! Sollen wir das Feuer auspinkeln, oder was? Hoffentlich sind die Tanker geöffnet ...

MACH DOCH MAL PLATZ!

Eine Zwischensequenz in Spielgrafik zeigt, wie unser Blaublicht blitzt, das Martinshorn laut aufheult und alle vor uns die Straße frei machen. Geil! Da möchten wir gleich noch mal um den Block heizen und ein paar Sonntagsfahrer von der Piste scheuchen! Doch dafür haben wir keine Zeit. Schließlich wollen wir guten

AUF DVD
TRAILER

»Steht nicht nur politisch unter Druck: Rezzo Schlaich.«





Alkohol vor der Vernichtung und ein paar Leuten da- vor bewahren, als Elsässer Flammküchle zu enden. Oder sind die Prioritäten anders- herum verteilt? Egal. Die Bremsen quietschen, wir sind da. Wir jagen unsere Männer aus den Fahrzeugen, verschaf- fen uns einen Überblick und schicken sie in den Kampf gegen die Flammen. Schöne Brände der Klasse A (Holz und so, Sie wissen schon) werden mit Wasser gelöscht. Lodert Sprit und Öl, ist Schaum gefragt.

MACH DICH SELBSTSTÄNDIG!

Im Gegensatz zum Vorgänger haben Ihre Pixelmännchen einiges dazugelernt. Sie suchen sich selbstständig Brandher- de in ihrer Nähe zum Löschen und füllen leere Vorratstanks am Löschfahrzeug automa- tisch wieder auf. Das gesamte Mikromanagement wurde ver- einfacht und so ist es kein Problem, zusätzlich zu den ur- sprünglichen Truppen anfor- derte Verstärkungseinhei- ten zu koordinieren. Obwohl sich Ihre Schützlinge nicht mehr in *Lemmings*-Manier ab- fackeln lassen, gibt es Kritik an der künstlichen Intelligenz. Fahrzeuge überfahren Perso- nen, die aber auf wundersa- me Weise keinen Schaden nehmen. Ganz im Gegensatz zu einigen Kutschen, die gern mal eine Abkürzung nehmen. Statt die Flammen zu umge- hen, fahren sie mitunter mit- ten hindurch und fackeln da- bei fast ab. Außerdem gibt es noch immer Einsatzkräfte, die außerhalb des oben beschrie-

benen „Automatik-Radius“ stehen und seelenruhig zu- schauen, wie einen Bildschirm weiter Kollegen vom Feuer eingeschlossen werden. Zu blöd, oder?

BRAND? GEFÄHRLICH!

In *Fire Department 2* gibt es nur einen Hauptdarsteller: das Feuer. Ebenso heimtück- isch wie Dschungelkönigin Désirée Nick gibt es sich scheinbar zunächst geschla- gen, um dann aus dem Hinter- halt an anderer Stelle wieder zuzuschlagen. Hier spielt die Grafik-Engine kräftig mit den Muskeln. Partikeleffekte bei Flammen, Rauch und Explosio- nen verwöhnen das Auge. Damit Ihnen kein virtuelles Opfer entgeht, drehen und zoomen Sie die Kamera ganz nach Belieben. Meist liegen irgendwelche faulen Säcke in verqualmten Zimmern herum und warten darauf, heraus- getragen zu werden. Dann schlagen Sie erst Scheiben ein, damit sich der giftige Rauch verflüchtigen kann und Sie nicht noch ein Flashover dahinflutet. Sie wissen nicht, was das ist? Dann stecken Sie Ihren Zinken mal in die Enzy- klopädie im Hauptmenü. Dort sind auch alle Feuerarten, Fahrzeuge und Einheiten er- klärt. Sehr lehrreich!

SPIEL MIT DEM FEUER!

Eigentlich möchte man es aber am liebsten einfach weiterfackeln lassen. Nein, wir sind keine Pyromanen. Trotz- dem ergötzen wir uns gern an der Feuersbrunst, die ge- rauschvoll prasselnd Haus für

Haus verzehrt und sich meist rasend schnell ausbreitet. Das sieht nämlich richtig geil aus. Monte Cristo hat die Brenneigenschaften verschie- dener Materialien, Wetterein- flüsse und die Feuerverbrei- tung auf verschiedenen Oberflächen im Program- code verwurstet. Auf gut Deutsch: Eine furztrockene Holzhütte mit Rückenwind fackelt deutlich schneller als ein Natursteinhaus bei Re- gen. Irgendwie ziemlich lo- gisch. Lassen Sie's also bren- nen, Kumpel!

MARC BREHME

FAZIT

MARC BREHME

Ha! Wieder was beim Zocken gelernt! Dass man giftige Dämpfe am besten durch eingeschlagene Fenster ableitet, werde ich mir bald auch zunutze machen. Wenn Kollege Iscitiir nach dem dritten Döner seine Winde mal wieder nicht unter Kontrolle hält, schmelze ich einfach sein backsteinschweres Uralt-Handy durchs Fenster. Vielleicht kehrt meine natürliche Gesichtsfarbe dann etwas schneller zurück. Und jetzt lassen Sie mich gefälligst in Ruhe weiterarbeiten. Sonst fackelt das Weingut doch noch bis auf die Grundmauern ab. Das wäre echt schade um den guten Stoff ...

FIRE DEPARTMENT 2

MINDESTENS:
1 GHz, 256 MByte
RAM, 1,5 GByte
HD, Win98 SE

GENRE: Echtzeit-Strategie
PREIS: Ca. € 40,-
ENTWICKLER: Monte Cristo
VERTRIEB: Pointsoft
INTERNET: www.fdz2-game.com
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 6 Jahren
TERMIN: 25. November 2004

MEHRSPIELER-OPTIONEN:
Gemeinsame Einheiten,
kooperativ; 1 Spieler pro CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 4 Spieler
INTERNET: 4 Spieler

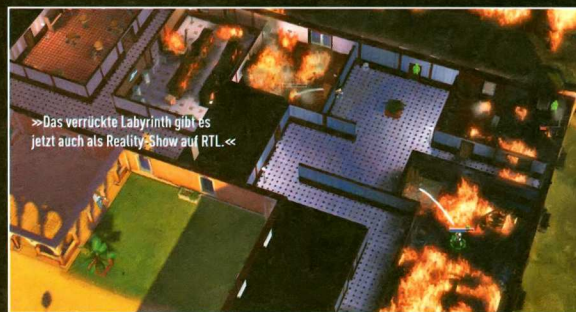
DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG 76%
STEUERUNG 76%
GRAFIK 83%
SOUND 68%
MEHRSPIELER 78%

EINZELSPIELER

78%

GUT – Für Feuerwehr-Anwärter ebenso geeignet wie für Pyromanen.





Die nackte Wahrheit!

Während das Ausland zum Teil mit großen „Censored“-Balken und Schnittten leben muss, erscheint *Larry* in Deutschland ungeschnitten ab 18 Jahren. Lobenswert! Für die deutsche Sprachausgabe sorgt unter anderem Fernsehwitz Oliver Pocher.

Zieh dein Ding durch!

Erfüllt die Porno-Fee Ihre geheimen Wünsche? Fragen Sie sie doch in **LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE**.

Suzi, Harriet, Zanna, Koko, Analisa, Ione, Bilzarbra, Luba, Charlotte, Morgan, Beatrice, Tilly, Barbara-Jo, Sally Mae. Das ist keine Baby-namen-Liste für Töchter amerikanischer Zeitsoldaten. Vielmehr handelt es sich um potenzielle Lendenheute des Studenten Larry Lovage. Um in dessen Jargon zu bleiben: Der Mann ist ein Hort sexueller Energie, die nur darauf wartet, freigesetzt zu werden. Doch bei Larry ist es so wie bei unserem Redaktions-Polen: Er ist hässlich wie die Nacht und so bleiben Wunsch und Realität zwei paar Schuhe. Zunächst.

MINI STATT MAXI

„Sorry, ich bin neu in der Stadt. Kannst du mir sagen, wie ich zu deiner Wohnung komme?“ Damit Larry trotz solcher Sprüche bei und auf den Damen des Campus landet, steuern Sie ihn durch zahlreiche Minispiele. Sie springen zum Beispiel Trampolin, spritzen T-Shirts nass oder führen Gespräche, indem Sie mit einem Spermium Hindernissen ausweichen. An sich sind die simplen Geschicklichkeitstests kein Problem, wäre da nicht die träge Steuerung. Mit den Abenteuern seines berühmten Onkels Larry Laffer hat das kaum mehr zu tun als *Moorhuhn*. Um Adventure-Freunden den Gang auf den Speicher mit einem Strick zu ersparen, rätseln Sie sich zwischendrin

durch die 25 Örtlichkeiten des Spiels. Wer hörtet die Cognac-Flasche? Wo bekomme ich coole Klamotten? Wie treibe ich Geld auf? Mit solchen essenziellen Fragen des Lebens beschäftigen Sie sich. Knipsen Sie dabei ruhig ein paar Fotos. Am besten von knackigem Weibsvolk. Die Bilder können Sie an lüsterne Studenten verschachern. Untersuchen Sie alle Gegenstände. Dort schlummern oft Münzen und geheime Marken, die Extras freigeben. Dass nicht nur die Redaktion der PC ACTION Ossi-Witze mag, beweist ein Ladebildschirm aus *Magna Cum Laude* von dem wir Ihnen als Abschluss zitieren: „Dieses kleine Lämmchen sieht so hilflos aus. Schau sie dir an. Sie ist in einem fremden Land. Spricht kaum die Landessprache. Du weißt ja, wie das ist: Du warst auch schon in Sachsen-Anhalt.“ In diesem Sinne ... JOACHIM HESSE

FAZIT

JOACHIM HESSE



Üppige Brüste sollen die teils flachen Witze kaschieren. Das klappt! Die Nachladepausen zehren aber an meinem Geduldsfaden und von Pocher als Speicher hatte ich mir mehr versprochen. Unverzeihlich: Statt einer Anleitung liegt dem Spiel nur eine FHM-Abo-Karte bei. Wer Zoten mag, kommt aber auf seine Kosten.

LARRY: MAGNA CUM LAUDE

MINDESTENS: 800 MHz, 256 MByte RAM, 2,44 GByte HD, Win98 SE
GENRE: Action-Adventure
PREIS: Ca. € 45,-
ENTWICKLER: High Voltage Software
VERTEIL: Vivendi Universal
INTERNET: www.who-is-larry.de
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Keine Jugendfreigabe
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: PC: 1 Spieler
 Keine, denn ein Schwerenöter pirscht immer allein.
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG 64
STEUERUNG 68
GRAFIK 79
SOUND 80
MEHRSPIELER -

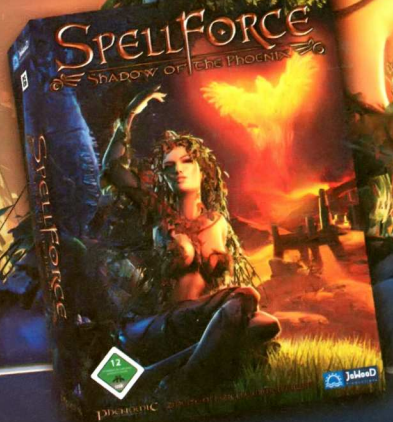
EINZELSPIELER

70%

BEFRIEDIGEND – Nackte Haut, schlüpfrige Gags und ein Spielprinzip ohne Tiefgang.

SPELLFORCE

€ 39,99!*



€ 29,99!*

SPELLFORCE

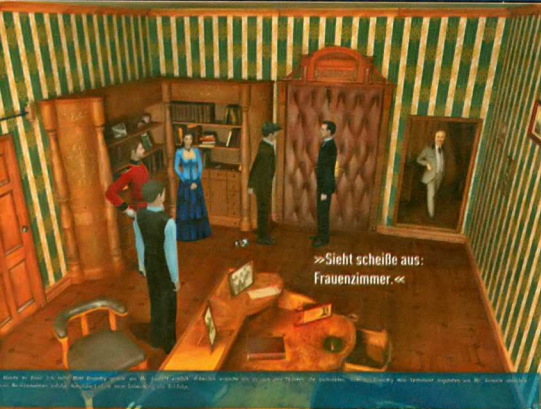
Shadow of the Phoenix



© 2004 by Phenomic Game Development. Published by JoWood Productions Software AG, Technologiepark 1a, A-8786 Rottenmann, Austria. Gamespy and the "Powered by Gamespy" design are trademarks of Gamespy Industries, Inc. All rights reserved.

Aufgeklärt

Neugierig wie ein Kind stecken Sie als **SHERLOCK HOLMES** in **DAS GEHEIMNIS DES SILBERNEN OHRINGS** Ihre Nase überall hinein.



Er ist die Mutter aller Detektive, der Schnüffler par excellence, der Meister der deduktiven Ermittlungsmethode. [Wir sind beeindruckt, Marc! Anm. d. Red.] Nein, die Rede ist nicht von Zwirbelbärtchen Ingo Lenßen und seiner TV-Serie, sondern von einem erfundenen Freibeuter. Im Abenteuer *Das Geheimnis des Silbernen Ohrings* schlüpfen Sie im Jahr 1897 in die virtuelle Haut von Sherlock Holmes. Während eines Empfangs wird der reiche Melvyn Bromsby erschossen. Am 18. Geburtstag seiner Tochter „Erbtschleichelei“, denken alle und verdächtigen die hübsche Lavinia.

HAST DU AUSGANG?

Um den Mord aufzuklären, brauchen Sie (nicht nur wegen einiger pixeliger Objekte) Adleraugen und gute Kombinationsgabe. Als Holmes oder Doktor Watson, dem treuen Gehilfen des Meisters, stapfen Sie per klassischer Point&Click-Steuerung durch fotorealistische Hintergründe im Jugendstildesign. Sie wühlen in Schubladen, stopfen greifbare Gegenstände in die Manteltasche, kauen in Multiple-Choice-Dialogen Charakteren ein Ohr ab und linsen in dunkle Ecken. Es kommt öfter vor, dass Sie sinnlos durch die Gegend tapsen, da diegänge zwischen den Bildschirmen nicht erkennbar

sind: Ein spezielles Symbol fehlt. Ach ja – und den 3D-Figuren besohlen Sie beim Gehen die Schuhe. Nur an wenigen Stellen lassen sie sich per Doppelklick beschleunigen. Gepaart mit Rätseln, die zeitlich knapp bemessen sind, führte das zu unschönen Bisssspuren in unseren Tischkanten.

KLASSISCHES GUT

Dafür entschädigen gelungene Sprachausgabe und passender Sound. Als wir bei klassischer Musik von Mendelssohn-Bartholdy und Paganini nachts durch die verregneten Gassen Londons schlenderten und das Kopfsteinpflaster unter unseren Füßen knirschte, führten wir sogar Selbstgespräche schon in Englisch. Die Rätsel in Sherlock Holmes' neuem PC-Abenteuer hätten aber noch eine Spur knackiger ausfallen dürfen.

MARC BREHME

FAZIT

MARC BREHME

Früher las ich Holmes' Abenteuer, heute spiele ich sie nach. *DGds0-lvAdSHvSACD* (des Rätsels Lösung auf S. 202) verschenkt aufgrund technischer Mängel Potenzial. Da reißt der lange Schlussfilm wenig raus. Spaß macht's Fans dennoch, weil die Basics stimmen. Story, Optik, Rätsel und Menüführung passen.

SHERLOCK HOLMES: DGDSO

MINDESTENS:	GENRE:
600 MHz, 256	Adventure
MByte RAM, 1,4	PREIS:
GByte HD, Win98	Ca. € 45,-
SINNVOLL:	ENTWICKLER:
1,5 GHz, 512	Frogwares
MByte RAM	VERTRIEB:
	Dtp
	INTERNET:
	sherlockholmes-game.de
	SPRACHE:
	Deutsch
	USK-FREIGABE:
	Ab 12 Jahren
	TERMIN:
	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: PC: 1 Spieler
Nein. Der Mister nimmt Dinge selbst in die Hand.
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	78%
STEUERUNG	77%
GRAFIK	82%
SOUND	85%
MEHRSPIELER	

EINZELSPIELER

76%

GUT – Gemächliches, aber spannendes Detektiv-Abenteuer.

Atlantis Evolution

Fotograf Curtis ist ein armes Schwein. Erst säuft ihm das Schiff ab und dann landet er im sagenumwobenen Atlantis. Gerade angekommen, erwarten Sie im Render-Adventure *Atlantis Evolution* im Jahr 1904 keine Hawaii-Tänzerinnen, sondern jede Menge Ärger. Wie damals in der DDR schreiben die Götter den Einwohnern ihr Leben vor. Natürlich sind Sie als Neuankommeling nicht eingepflanzt und werden kurzerhand „zur Verwertung bestimmt“. Ihre Häsher ballern mit Laserpistolen und hetzen Sie quer durch das fremdartige Land. Okay, hetzen nun nicht gerade. Abgesehen von ein paar drögen Minispielchen geht es in *Atlantis Evolution* eher wie in der *Myst*-Reihe zu – schnarch-gemächlich. Um Ihren Arsch zu retten, labern Sie in *Atlantis* aber wenigstens auf jede Menge Pixelmen-

schen und nicht nur auf Maschinen ein. Blöd: Zwischensequenzen verwirren oft mehr als dass Sie Hinweise geben. Außerdem verlaufen Sie sich ständig im Dickicht des Meeres-Dschungels. Nach Ihrem virtuellen Ableben wiederholen Sie dann Spielpassagen. Das senkt die Motivation auf das Niveau der Sprecher, die offenbar als Ein-Euro-Jobs besetzt wurden. **MARC BREHME**

FAZIT



**MARC
BREHME**

Atlantis? Klang aufregend, war es leider nicht. Da habe ich schon spannendere Konsalk-Bücher gelesen! *Atlantis Evolution* ist wie eine Salami-Pizza von meinem Stamm-Italiener. Standardkost für Fans. Nicht mehr und nicht weniger.



ATLANTIS EVOLUTION

MINDESTENS: 800 MHz, 64 MByte RAM, 4 GByte HD, Win98
SINNVOLL: 1 GHz, 128 MByte RAM

GENRE: Adventure
PREIS: Ca. € 40,-
ENTWICKLER: Atlantis Int. of Adventure Camp.
VERTRIEB: Flashpoint
INTERNET: www.atlantis-evolution.com
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ohne Altersbeschränkung
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN:
In Atlantis stehen Sie allein auf weiter Flur.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG 68
STEUERUNG 71
GRAFIK 64
SOUND 58
MEHRSPIELER -

EINZELSPIELER

62%

BEFRIEDIGEND – Mäßig spannendes Render-Abenteuer auf der versunkenen Insel.

Zoo Tycoon 2

Sie tragen sich mit dem Gedanken, zu Weihnachten aus christlicher Nächstenliebe ein Haustier zu adoptieren? Unsere Empfehlung: Testen Sie Ihr Talent im Umgang mit den Viechern vorab mit Microsofts *Zoo Tycoon 2*. Wie im 2001 veröffentlichten Vorgänger bauen Sie einen Zoo mit Dutzenden von Tieren und gestalten ihn – diesmal in 3D-Grafik – so attraktiv wie möglich. Dann stolpern auch genügend zahlende Gäste herein und werfen staunende Blicke auf Nashörner, Giraffen, Eis- und Koalabären. Bis zu 30 Tierarten schalten Sie im Spielverlauf frei. Die Fauna fühlt sich pudelwohl, wenn Sie die Gehege artgerecht einrichten. Während sich ein Koala im Schnee die Klötten abfriert, taut das Gemüt des Eisbären erst bei Temperaturen unter Null auf. Um das

Wohl der Tiere kümmern sich von Ihnen engagierte Tierpfleger, um das der Besucher Tante Emma mit krossen Pommes. Freßbuden und Klohäuschen – mehr brauchen ihre bescheidenen Gäste nicht. Wer die viel zu leichte Kampagne absolviert hat, schöpft im freien Spiel aus dem Vollen und baut, was das Zeug hält. **MARC BREHME**

FAZIT



**MARC
BREHME**

Die Kampagne fordert mich in etwa so heraus wie ein Armdrücken mit gleichzeitigem Wettessen gegen Kollege Bertlits. Da baue ich mir lieber im freien Spiel meinen Wunsch-Zoo. Mit *Big Brothers* Franz und mir als Zuchtgruppen im Affenhaus.



ZOO TYCOON 2

MINDESTENS: 733 MHz, 256 MByte RAM, 900 MByte HD, Win98SE
SINNVOLL: 1,2 GHz, 512 MByte RAM

GENRE: Wirtschaftssimulation
PREIS: Ca. € 30,-
ENTWICKLER: Blue Fang Games
VERTRIEB: Microsoft
INTERNET: microsoft.com/games/zootycoon2
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ohne Altersbeschränkung
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN:
Nicht im Angebot. Manager sind sowieso einsame Menschen.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG 65
STEUERUNG 71
GRAFIK 73
SOUND 68
MEHRSPIELER -

EINZELSPIELER

74%

GUT – Solider und einsteigerfreundlicher Tierpark-Manager im 3D-Gewand.

Terrorist Takedown

Ballern bis das Rohr glüht und sich dabei durch die Gegend kutschieren lassen. Klasse, oder? In *Terrorist Takedown* sitzen Sie faul wie Garfield hinter dem Geschütz eines Fahrzeugs oder Hubschraubers, haben aber trotzdem viel Bewegung. Denn Ihr Abzugsfinger kommt kaum zur Ruhe. Per Mausklick zerlöchern Sie mit Ihrem Geschütz alles, was Ihnen vor die Flinte kommt: Terroristen auf dem Boden; Terroristen auf Hausdächern, Terroristen auf einem Panzer, Terroristen im Hubschrauber und nicht zu vergessen: Terroristen in den Büschen. Damit Ihnen dabei nicht noch langweiliger wird und Sie womöglich Mutti beim Bügeln helfen, übernehmen Sie selbst das Steuer Ihres Vehikels. Dank der hakeligen Bedienung eiern Sie mit einem Apache- Hubschrauber durch die karge Landschaft und bal-

lern weiter wild rum wie ein Bush-Krieger im Irak. Bis kurz vor Ende des Levels die Wumme mal wieder überhitzt. In diesem Moment holt Sie natürlich eine Rakete vom Himmel und Sie beißen verzweifelt in die Tastatur. Super! Nach 16 Missionen leiden Sie an einer Plastikvergiftung. George W.'s Lieblingsspiel ist für uns nur in der Mittagspause zu gebrauchen.

MARC BREHME

FAZIT

MARC
BREHME

Das Beste an *Terrorist Takedown* ist für mich immer noch das packende Musikvideo *Lives* von Polencombo Analog. Dass Angela Merkl's Zwillingsschwester darin als Sängerin auftritt, erschreckte mich mehr als die stupide Ballerroutine.



>>Drauf geschossen:
UN-Botschafter.<<

TERRORIST TAKEDOWN

MINDESTENS:
1 GHz, 256 MByte
RAM, Win98, 32
MByte Grafikkarte
SINNVOLL:
1,4 GHz, 256 MByte
RAM

GENRE: Action
PREIS: Ca. € 20,-
ENTWICKLER: City Interactive
VERTRIEB: Dtp
INTERNET: www.city-interactive.com
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 16 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: PC: 1 Spieler
Selbst wenn Sie wollten - mehr **NETZWERK:** -
als ein Ballermann ist nicht drin. **INTERNET:** -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG 60
STEUERUNG 56
GRAFIK 64
SOUND 58
MEHRSPIELER -

EINZELSPIELER

53%

AUSREICHEND - Nichts Neues beim Kampf gegen den Terrorismus.

Roncalli Zirkus Tycoon

Was ist denn das hier für ein Zirkus? Wie oft ist uns dieser Satz schon über die Lippen gekommen? Ungeachtet der harten Arbeit, die so eine Menagerie macht. In *Roncalli Zirkus Tycoon* überzeugen Sie sich selbst davon, was alles hinter einer solchen Show steckt. Sie bauen Ihren Zirkus von der Pike auf. Anfangs ist der so popelig klein, dass Otfried Fischers Unterhose ausreichen würde, um darin die Vorstellung steigen zu lassen. Damit sich das ändert, nehmen Sie Artisten unter Vertrag, bepflanzen das Zirkusgelände mit kleineren Attraktionen und Fahrgeschäften sowie diversen Frittenbuden. Sie trainieren Tiere und stellen aus mehr als 100 Zirkustricks - von der Trapeznummer bis hin zum Löwenbändiger - eine coole Show zusammen. Klappt alles, streicht das Publikum

Ihre Seele mit donnerndem Applaus. Andernfalls werden Sie gnadenlos ausgebuht und Ihre Einnahmen gehen flöten. Dann können Sie sich Ihre Karriere in den 15 Szenarien, die Sie rund um den Globus scheuchen, abschminken. Nach einigen Stunden haben Sie aber bereits alles gesehen und jonglieren fortan nur noch mit Eintrittspreisen und Gehältern.

MARC BREHME

FAZIT

MARC
BREHME

Roncalli Zirkus Tycoon erfreut zwar weder Augen noch Ohren besonders, bietet aber ein interessantes Szenario. Wer schon einmal eine Elefantennummer einstudieren und zum fahrenden Volk gehören wollte, bekommt hier seine Chance.



>>In Liliput leistet
Gina Wilds Oberteil
dem THW gute Dienste.<<

RONCALLI ZIRKUS TYCOON

MINDESTENS:
400 MHz, 128
MByte RAM,
500 MByte HD,
Win98
SINNVOLL:
500 MHz, 256
MByte RAM

GENRE: Wirtschaftssimulation
PREIS: Ca. € 30,-
ENTWICKLER: Reality Flux
VERTRIEB: Activision
INTERNET: roncalli-zirkus-tycoon.de
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 6 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: PC: 1 Spieler
Hier schwingt nur ein Zirkus-
direktor seinen Stab. **NETZWERK:** -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG 67
STEUERUNG 64
GRAFIK 60
SOUND 52
MEHRSPIELER -

EINZELSPIELER

64%

BEFRIEDIGEND - Grafisch veralteter Manager mit interessantem Setting.

Transport Gigant: Down Under

Wirtschaftssimulationen aufgepasst! Bei der Erweiterung zu *Transport Gigant* namens *Down Under* schicken Sie nicht etwa hirtotote Moderatoren von *Ich bin ein Star – holt mich hier raus!* ins Arbeitslager, sondern erfreuen sich an einem komplett neuen Szenario auf dem Inselkontinent. Dabei stehen Ihnen Fahrzeuge wie LKW, Flugzeuge und Züge im typischen Aussie-Stil sowie ungewöhnliche Industrien zur Verfügung. Ihr Kindheits-traum, Krokodils- und Straußenfarmen auf der ehemaligen Straflingskolonie zu errichten, wird also endlich Wirklichkeit. Jowood spendierte dem Add-on außerdem frische Landschaftstexturen und verpasste der Architektur einen coolen *Crocodile Dundee*-Look. Menschen mit viel Zeit erwarten zwölf historische

Missionen und 15 frische Endloskarten. Weiterhin gilt es, Straßen, Zugstrecken, Schiffs- und Flugverbindungen zwischen kleinen Kaffs und großen Küstenstädten zu erstellen und – wie überraschend – Güter hin und her zu transportieren. Spielerische Neuerungen suchen Sie vergeblich. LUKASZ CISZEWSKI

FAZIT



LUKASZ CISZEWSKI

Mit Australien verbinde ich eigentlich nur Koalas, Kängurus und Kylie Minogue. Nun also auch Opalminen und Straußenfarmen. Für läppische 30 Kröten kriegen Sie eine nette Kampagne und 30 neue Fahrzeuge. Was will das WiSim-Herz mehr? Okay, Grafik-Update und Mehrspieler-Modus wären nett gewesen.



»Mohammed, es gibt hier so viele Türme!«

TRANSPORT GIGANT: DOWN UNDER

MINDESTENS: 500 MHz, 44 MByte RAM, 1 GByte HD, Win98
GENRE: W/Sim
PREIS: Ca. € 30,-
ENTWICKLER: Jowood
VERTEILB: Koch Media
INTERNET: www.transportgigant.de
SINNVOLL: 1 GHz, 256 MByte RAM
USK-FREIGABE: Ohne Altersbeschränkung
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPiELER-OPTIONEN: Sie müssen sich wohl oder übel allein vergnügen.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG 82,
STEUERUNG 81,
GRAFIK 67,
SOUND 72,
MEHRSPiELER –

EINSPiELER

73%

GUT - Gleiches Spielkonzept, neue Szenarien – Fans wird's freuen.

Barbie: Die Prinzessin und das Dorf Mädchen



In *Barbie: Die Prinzessin und das Dorf Mädchen* bereiten Sie eine königliche Hochzeit vor und spielen abwechselnd mit der adligen Anneliese und der Landpomeranze Erika. Per Mausclick wandern Sie in der Mischung aus Denkspiel und Adventure durch die Comic-artige Botanik, verbuddeln Blumen, entwerfen Buntglasfenster und spinnen herum. Genau, mit Wollle. Kaufen Sie dieses Spiel als Erwachsener, steht erneut der Geburtstag Ihrer Tochter an oder Sie sind abseitig veranlagt. MB

MINDESTENS: 500 MHz, 44 MByte RAM, 1 GByte HD, Win98
HERSTELLER: Vivendi Universal Games
GENRE: Adventure
PREIS: ca. € 30,-
PREIS/LEISTUNG 64,
STEUERUNG 82,
GRAFIK 71,
SOUND 82,
MEHRSPiELER –

60%

Barbie Modenschau



Kaum hat man lange Haare, schon wird man zum Puppenspielen verdonnert. Warum sonst sollte wir unseren trendbewussten Blick auf *Barbie Modenschau* werfen? Egal, mit Klamotten-design, Frisurkünstin und Bühnenverzierungern können auch Sie ihre Kreativität voll ausleben. Wohl gemerkt „können“, denn eigentlich sind Sie natürlich aus diesem Alter raus. Aber für ihre kleine Tochter oder den schwulen 16-jährigen Sohn ist die Laufsteg-Simulation bestimmt genau das Richtige. AF

MINDESTENS: 400 MHz, 128 MByte RAM, 300 MByte HD, Win98
HERSTELLER: Vivendi Universal Games
GENRE: Simulation
PREIS: ca. € 30,-
PREIS/LEISTUNG 69,
STEUERUNG 73,
GRAFIK 53,
SOUND 50,
MEHRSPiELER –

58%

Sataan: Das Spiel



Fahren Sie zur Hölle! Aber besser nicht mit *Sataan: Das Spiel*. Denn hier wartet der Beelzebub mit fieseln Fallen, nervigen Flüchen und lästigen Bugs auf. Sie sollen in sieben Kreisen der Unterwelt von Plattform zu Plattform hüpfen und versuchen, den Gemeinheiten des Leibhaftigen zu entkommen. Für die Programmfehler, die etwa Falltüren zu früh öffnen und schon mal ein kochend-heißes Lava-Bad bescheren, dürfen die Machwerk-Macher in der Hölle schmoren. AF

MINDESTENS: 700 MHz, 128 MByte RAM, 200 MByte HD, Win98
HERSTELLER: Zone 2 Media/Rommedia
GENRE: Action
PREIS: ca. € 15,-
PREIS/LEISTUNG 60,
STEUERUNG 56,
GRAFIK 46,
SOUND 69,
MEHRSPiELER –

42%

Sven 004 XXL



Nicht nur Paris Hilton ist gut zu Vögeln. Sven ebenfalls. Und auch zu Schafen. Denn er ist selbst eins und hat dazu noch eine größere Latte als Long Dong Silver. Ständig baut Sven seinen Druck ab – typisch Mann eben. Im Park, im Bauernhaus und sogar im Kino sind ihm frei laufende Schafe und andere Viecher wie Schweine oder Pfauen willig zu Diensten. Weidmänner und Hunde sollten *Sven 004* um jeden Preis meiden. Genau wie Hardcore-Spieler. Paradox, oder? AF

MINDESTENS: 700 MHz, 128 MByte RAM, 150 MByte HD, Win98
HERSTELLER: Phenomedia
GENRE: Action
PREIS: ca. € 10,-
PREIS/LEISTUNG 75,
STEUERUNG 75,
GRAFIK 44,
SOUND 32,
MEHRSPiELER 50

48%

El Grande

Das Brettspiel *El Grande* schaffte vor acht Jahren etwas, das seinem neuen PC-Vetter nicht vergönnt sein dürfte: Es räumte jede Menge Preise ab. Mit Ihrem Adeligen (Grande) und seinen Caballeros erobern Sie eine Machtposition im Spanien des 15. Jahrhunderts. Ziel ist es, möglichst viele Regionen zu kontrollieren. Wie das funktioniert, verrät Ihnen das Tutorial. Moses hätte an den Texttafeln dort womöglich seine Freude gehabt. Doch selbst das bezweifeln wir: Die Zehn Gebote lesen sich weit aus unkomplizierter. Vor jedem Zug wählen die Spieler eine Machtkarte. Wer die höchste Machtkarte spielt, darf als Erster ziehen. Er sucht eine von fünf Aktionskarten aus und transferiert Caballeros von der Basis, dem Hof, in die Regionen. Alle drei Runden wertet das Spiel die

Regionen und verteilt Punkte für die Bestplatzierten. Wer nach neun Runden vorn liegt, gewinnt. In puncto Präsentation hätten die auch schon für *Carcassonne* verantwortlichen Programmierer gern ein paar Scheite mehr aufs Feuer werfen dürfen. Bloß das Spielbrett einzuscannen und einen Netzwerk-Modus drumherum zu stricken, genügt nur Fans.

JOACHIM HESSE

FAZIT



JOACHIM HESSE

Es besitzt Tiefgang, es macht Spaß. Doch eine 1:1-Adaption ist bei einem Brettspiel weitaus zu wenig. Wo sind die Grafik-Spielerereien, wo ist die coole Sprachausgabe? Kenner des Originals dürften trotzdem glücklich sein. Neueinsteiger verzweifeln.



»Nachdem Kolumbus seinen Indien-Urlaub skizziert hatte, ließ sich seine Frau scheiden.«

EL GRANDE

MINDESTENS: 1 GHz, 64 MB RAM, 221 MB HD, Win98
SINNVOLL: 1,5 GHz, 128 MB RAM

GENRE: Runden-Strategie
PREIS: Ca. € 20,-
ENTWICKLER: Meridian '93
VERTRIEB: Koch Media
INTERNET: www.carcassonne-online.de
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ohne Altersbeschränkung
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Der Reihe nach darf jeder mal ran; 1 Spieler pro CD.

PC: 1-5 Spieler
NETZWERK: 5 Spieler
INTERNET: 5 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG 76%
STEUERUNG 75%
GRAFIK 37%
SOUND 29%
MEHRSPIELER 71%

EINZELSPIELER

68%

BEFRIEDIGEND – Intelligentes Spiel, das die Möglichkeiten des PCs nicht ausreizt.

Lovechess: The Greek Era



Mit *Battle Chess* hielt noch zu seltsamen Amiga-Zeiten Denksport der schrägeren Art Einzug auf virtuellen Schachbrettern. Das Spiel der Könige wurde so auch für Nicht-Freaks interessant. *Lovechess: The Greek Era* schlägt in eine ähnliche Kerbe. Im 3D-Schach von Beatgames rammeln die Figuren wie im Kaninchenstall. Schlägt eine Königin etwa einen Bauern, zwingt sie ihn auf den Rücken und spielt auf seiner – äh – Flöte, bis er das Zeitliche segnet. Hallelujah! Leider fehlt ein Mehrspieler-Modus.

MB

Crazy Machines 2



Wer den Vorgänger kennt, kennt *Crazy Machines: Neue Herausforderungen*. Die 103 Levels bieten Denksport pur, ohne das Spiel neu zu erfinden. Das Ziel ist jeweils, eine Aufgabe mit einer beschränkten Zahl Teile zu knacken. So löschen Sie mit Ventilatoren Kerzen oder lösen mit Billardkugeln eine Kanone aus. Knoff-Hoff für Leute, die sich gern mal am PC zur Verzwörung treiben lassen. Nicht nur Rätselheftkäufer haben ihren Spaß.

JO

Trivial Pursuit Unlimited



Wissen ist Macht, und nichts zu wissen, macht doch was. Zumindest in *Trivial Pursuit Unlimited* sollten Sie Geistesblitze haben. Die Brettspiel-Umsetzung hält sich nah an die Vorlage und strapaziert Ihr Gehirn mit Fragen aus sechs Gebieten. Testen Sie Ihr Allgemeinwissen und zocken Sie gegen den Computer oder bis zu fünf Mitspieler, um Wissenssecken zu ergattern. Aber Vorsicht: Genau wie GZSZ kann auch das unruhige Bildgeflicker während der Fragen Augenkrebs verursachen.

MB

Moorhuhn Wanted Big-Pack



Die zehntausendste Variante des simplen Vogelschießens ist etwa so einschlafend, wie Schafe zu zählen. Okay, hier können Sie immerhin Ihre Punktzahl für abgeschossene Federviecher in eine Internetliste eintragen und damit vor Ihren Kumpels protzen. Neben dem Hauptprogramm liegen der Ballerei vier abgespeckte Klone der erfolgreichen Serie bei: *Moorfrosch XS*, *Moorhuhn Adventure* – *Der Schatz des Pharaos XS*, *Moorhuhn Kart 2 XS* und *Moorhuhn X* – *XS*. Zum Gackern ...

AB

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MB RAM, 50 MB HD, Win98	
HERSTELLER: Interstudio/Beat Games	
GENRE: Runden-Strategie	PREIS: ca. € 20,-
PREIS/LEISTUNG 74% STEUERUNG 64% GRAFIK 74% SOUND 54% MEHRSPIELER –	EINZELSPIELER 62%

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MB RAM, 50 MB HD, Win98	
HERSTELLER: Fakt Software/Pepper Games	
GENRE: Denkspiel	PREIS: ca. € 10,-
PREIS/LEISTUNG 83% STEUERUNG 82% GRAFIK 31% SOUND 20% MEHRSPIELER –	EINZELSPIELER 71%

MINDESTENS: 400 MHz, 64 MB RAM, 40 MB HD, Win98	
HERSTELLER: Atari	
GENRE: Brettspiel-Umsetzung	PREIS: ca. € 30,-
PREIS/LEISTUNG 54% STEUERUNG 75% GRAFIK 60% SOUND 58% MEHRSPIELER –	EINZELSPIELER 55%

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MB RAM, 20 MB HD, Win98	
HERSTELLER: Phenomena	
GENRE: Action	PREIS: ca. € 10,-
PREIS/LEISTUNG 76% STEUERUNG 78% GRAFIK 43% SOUND 31% MEHRSPIELER –	EINZELSPIELER 41%

Große Abenteuer



Spektakulärer
Blockbuster mit
Nicolas Cage auf der
Suche nach dem
Schatz der
Gründerväter.
"Das Vermächtnis der
Tempelritter" ab 25.11. in der
UCI KINOWELT!

...verdienen die große Leinwand!



Die Unglaublichen

Witziges Pixar-Abenteuer über eine unglaubliche Familie von Superhelden.
"Die Unglaublichen" - ab 09.12.
in der UCI KINOWELT.



Anacondas - Die Jagd nach der Blutorchidee

...wird für eine Gruppe von Wissenschaftlern
zum lebensgefährlichen Horrortrip.
"Anacondas" - ab 09.12.
in der UCI KINOWELT.



Ocean's Twelve

Starbesetztes Sequel der Gaunerkomödie
mit George Clooney, Brad Pitt und Julia
Roberts. "Ocean's Twelve" - ab 16.12.
in der UCI KINOWELT.

Lieblingsplätze online buchen - ganz ohne Aufpreis!

www.UCI-KINOWELT.de



SCHROTT

DES MONATS



Wenn das Leben als Taxifahrer echt so schlimm ist, dann möchten wir allen Philosophie-Studenten unser Mitleid aussprechen.

Besessen auf Rädern

Mit **TAXI RASER** beweisen die Macher der berühmigten **AUTOBAHN-RASER**-Reihe, dass man auch beim virtuellen Autofahren ganz schnell durchdrehen kann.

Taxi Raser-Spieler verdingen sich in Deutschlands Hauptstadt Berlin als virtuelle PS-Kutscher. Es gilt, Passagiere einzusammeln und diese so schnell wie möglich an ihr Wunschziel zu transportieren. Auf Realismus verzichtete man, weswegen Bäume, Telefonzellen und anderes Gerümpel – genau wie die menschliche Würde des Spielers – einfach über den Haufen gefahren werden. Aufsammlbare Extras wie Rammböcke, Sprungfedern, Turbos und Raketen bringen Action ins Spiel, das dadurch aber auch nicht besser wird.

HORRORFAHRT

Das Fahrzeug-Handling scheint an ein Stück Seife angelehnt zu sein. Vor allem bei hohem Tempo verliert man

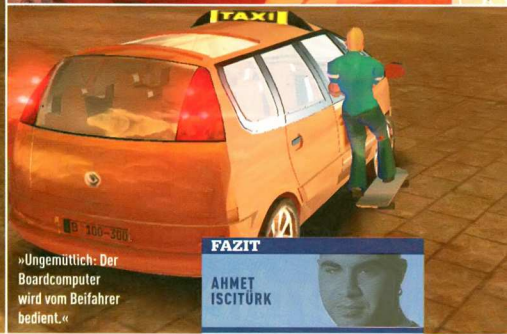
öfter die Kontrolle als die US-Truppen im Irak. Lustig ist, dass es eine halbe Ewigkeit dauert, bis ein williger Fahrgast ins Auto einsteigt. Dabei bewegen sich die Gestalten ungefähr so geschmeidig wie Muhammad Ali kürzlich auf der Frankfurter Buchmesse. Sitzt endlich mal ein Depp auf dem Beifahrersitz, wohnen Sie einigen der einseitigsten Dialoge der Computerspiel-Geschichte bei. Egal ob der Fahrgast über das Wetter quatscht oder über die Fahrkünste des Kutschers sinniert, die Antwort des Fahrers lautet immer nur „Aha“, „Ja“ oder „Mhm“. Das sollten Sie selbst hören, um es zu glauben, aber dafür haben wir ja ein Video auf DVD, gelte? Toll: Zwischendurch steigen auch „Prominente“ ein, wie etwa ein Rennfahrer, der

fappierende Ähnlichkeit mit Schumi hat.

SPIEL DES TODES

Der Netzwerk-Modus bietet theoretisch Platz für bis zu zehn Spieler, doch so viele Masochisten hat wohl niemand in seinem Bekanntenkreis.

AHMET İCİTÜRK



FAZIT

AHMET İCİTÜRK



Als meine liebe Omi vor ein paar Jahren starb, habe ich nicht geweint. Beim Zocken von *Taxi Raser* schon. Allein der Soundtrack, der meine Ohren mit Scooter-Proll-Techno und Volksmusik-Tracks schändete, gehört verboten. Verbunden mit schlimmer Fahrphysik, katastrophaler Technik und mieser Lokalisation, entfachte das Spiel bei mir eine Art Todessehnsucht. Tschernobyl, Mauerfall, Irakkrieg, *Taxi Raser*. Was kommt wohl als Nächstes? *Taxi Raser 2?*

TAXI RASER

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 500 MByte HD, Win98	GENRE: PREIS: Ca. € 15,- ENTWICKLER: Davilex VERTRIEB: Koch Media INTERNET: www.davilex.com SPRACHE: Deutsch USK-FREIGABE: Ab 6 Jahren TERMIN: Erhältlich	Rennspiel Ca. € 15,- Davilex Koch Media www.davilex.com Deutsch Ab 6 Jahren Erhältlich
---	--	---

MEHRSPIELER-OPTIONEN:
Wettbewerb, Passagier festhalten, Jeder gg. jeden; 1 Sp./CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 10 Spieler
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	15%
STEUERUNG	41%
GRAFIK	51%
SOUND	40%
MEHRSPIELER	11%

EINZELSPIELER

10%

UNGENÜGEND – Trash as trashcan. Verbrennen Sie Ihr Geld lieber!

Abräumen & sparen

Wer jetzt beim PC-ACTION-Miniabo zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für € 9,90 gibt's 3 Ausgaben PC ACTION + ein Sonderheft Ihrer Wahl. Also gleich draufhalten!



PC ACTION: Actionspiele

Satte 48 Vertreter des beliebtesten aller Genres wurden von der Redaktion getestet, dazu gibt's Tuning-Tipps und Cheats zu den wichtigsten Titeln des vergangenen Spielejahres. Auf der Begleit-DVD finden sich neben 20 aktuellen spielbaren Demoversionen zusätzlich 835 Megabyte an Maps und Mods.

PC ACTION: Mehrspieler Hits

In diesem Heft verraten wir Ihnen, welche Titel sich für Action-Fans lohnen, mit welchen Taktiken Sie Erfolge feiern und wie Sie Ihre Hardware zu Höchstleistungen antreiben. Die besten Maps und Mods für weitere Stunden Extra-Spielspaß liefern wir auf der über 8.200 Megabyte starken Heft-DVD gleich mit.

PC ACTION: Battlefield 1942

Das geht ab! Der Action-Hit von Electronic Arts ist mächtig auf dem Vormarsch und hat nicht nur optisch eine Menge zu bieten, sondern zeichnet sich auch durch viele Einheiten und taktische Schlachten zu Lande, zu Wasser und in der Luft aus. Selbstverständlich finden Sie die besten Tipps auch gleich auf der Heft-DVD!

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: PC ACTION, Computer Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906770. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8825277

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.

PC ACTION

☒ JA, ich möchte das Miniabo der PC ACTION.

- ☐ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC ACTION mit DVD + 1 Sonderheft für € 9,90!
☐ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC ACTION mit CD-ROM + 1 Sonderheft für € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir PC ACTION, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.)), Ausland € 66,00/12 Ausg., Österreich € 64,20/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC ACTION wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Bitte senden Sie mit folgende Prämie:

- „PC-ACTION-Sonderheft Actionspiele“ (Artikelnr. 002333)
- „PC-ACTION-Sonderheft Battlefield“ (Artikelnr. 002410)
- „PC-ACTION-Sonderheft Mehrspieler Hits“ (Artikelnr. 002598)

Lieferung nur, solange Vorrat reicht

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- ☐ Bequem per Bankinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)
 Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

- ☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten

BUDGET



>>Rotkäppchen nimmt die Übergriffe des Wolfes nicht mehr tatenlos hin.<<

Schussverkauf

Für kleines Geld ballern Sie sich jetzt in **FAR CRY** durch den großen Dschungel. Am Ende winkt vielleicht ein dicker Schmatzer von der holden Maid, die es zu befreien gilt.

Im grafisch atemberaubenden **Far Cry** schlüpfen Sie in die Rolle des Charterboot-Kapitäns Jack Carver. Sie sollen die Reisejournalistin Valerie Constantine auf eine nicht verzeichnete Insel bringen. Dummerweise tuckert Ihr Schiff an der richtigen Stelle zur falschen Zeit herum, als eine Rakete angereicht kommt. Nach dieser explosiven Begegnung ist Ihr Kahn schrottreif und Sie hocken auf dem Eiland fest. Na super! Ein mysteriöser Typ nimmt per Funk mit Ihnen Kontakt auf und verspricht, Sie von der Insel zu lotsen. Zu allem Überfluss wurde die hübsche Valerie entführt und so lassen Sie natürlich den Helden raushängen. Anfangs bieten Sie Hunderten von Söldnern Paroli, denen Sie mit allerhand Wummen ordentlich

einheizen. Ab dem zweiten Drittel des Abenteuers wollen Ihnen auch noch dicke Mutanten an den Kragen Ihres feuerroten Hawaiihemdes. Glücklicherweise nutzen Sie als Insel-James-Bond allerlei Schnickschnack wie Schutzwesten, eine *Splinter Cell*-Gedächtnisbrille mit Nachtsichtfunktion und Wärmesensor sowie Ihr Superduper-Fernglas. Das enttarnt weit entfernte Gegner. Und die haben mächtig Köpfechen. Die Söldner gehen in Deckung, verstecken sich, drücken Alarmknöpfe, kommunizieren in superber Sprachausgabe und arbeiten so perfekt zusammen wie Nitro und Glyzerin.

LANG UND KURZWEILIG

Nach der für Ego-Shooter vorbildlichen, rund 20-stündigen Solo-Erfahrung ist noch lange

nicht Schluss. Auf elf Mehrspieler-Karten murksen Sie sich bei Deathmatches für Einzelkämpfer und Teams sowie einem Angriffs-/Verteidigungsmodus mit drei Charakterklassen virtuell ab. Dank des aktuellen Patches dürfen Einzelspieler nun endlich auch überall speichern. Was will man mehr? **MARC BREHME**

AUF DVD
PATCH

FAZIT



Gemeinsam mit einem heißen Feger auf einer Insel stranden? Ich spreche sicher für alle – heterosexuellen – Männer: Das ist ein Traum! Dann will ich mich aber bitte schön auch in aller Ruhe mit ihr beschäftigen und nicht dauernd von ekligen Mutanten bespannt werden. Das ist ja zum Schießen! Zumindest in *Far Cry*. Sogar mich als eher ruhigen Zocker hat dieses Meisterwerk voll in seinen Bann gezogen. Hier geht es ohne Pause richtig heftig zur Sache. Genau wie in den PCA-Redaktionsräumen und in meinem Schlafzimmer.

FAR CRY

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 4 GByte HD, Win98SE

TEST IN AUSGABE: 5/2004

GENRE:

Ego-Shooter

Ca. € 30,-

Crytek

Ubisoft

www.farcry.de

Deutsch

Keine Jugendfreigabe

Erhältlich

USK-FREIGABE:

TERMIN:

PC: 1 Spieler

NETZWERK: 32 Spieler

INTERNET: 32 Spieler

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Team-/Deathmatch, Sturmangriff (Assault); 1 Sp./DVD

HERAUSRAGEND – Superspiel. Superpreis. Kaufen, marsch, marsch!

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG 94.
STEUERUNG 90.
GRAFIK 93.
SOUND 91.
MEHRSPIELER 84.

EINZELSPIELER

91%

Sacred: Neue Auflage

Als ein Dämon das nette Fantasyland Ancaria in Angst und Schrecken versetzt, sehen Sie nicht einfach tatenlos zu. Als einer von sechs Charakteren, u. a. Gladiator, Walddelf und Vampir lady, zeigen Sie dem gehörnten Biest, wo der Hammer hängt. Jeder der Helden hat unterschiedliche Fähigkeiten und sorgt für einen anderen Startpunkt in der Welt von *Sacred*. Das Spielprinzip ist mit *Diablo 2* vergleichbar. Horden von Gegnern warten nur darauf, die Klinge mit Ihnen zu kreuzen. Die Feindarten reichen von simplen Banditen über Orks und Riesen bis zu mächtigen Drachen oder den neuen gigantischen Schlangenwesen. Jede Kreatur besitzt Spezialattacken oder beschwört Kampfgefährten wie Einhörner und Wölfe. *Sacred: Neue Auflage* enthält alle bisher er-

schiienenen Patches und Erweiterungen. Sie finden das Update auch auf unserer Heft-DVD oder kostenlos im Internet. Damit erobern u. a. zwei neue Gebiete, fünf frische Gegner und mehrere aufgepeppten Waffen Ihre Festplatte. Na, dann mal los: Treten auch Sie dem neuen Bossgegner kräftig in Tyr Hadar in die Weichteile!

MARC BREHME

FAZIT

MARC BREHME



Ich hasse Schlangen! Erst recht, wenn sie größer sind als ich. Wenigstens existieren die Viecher in *Sacred: Neue Auflage* nur virtuell und lassen sich mit dem richtigen Zauber schnell in schicke Stiefel verwandeln! Klingt nach einem Spiel für meine Freundin.



SACRED: NEUE AUFLAGE

MINDESTENS:	GENRE:	Action-Rollenspiel
800 MHz, 256 MByte RAM, 1,6 GByte HD, Win98SE	PREIS:	Ca. € 40,-
	ENTWICKLER:	Ascaron
	VERTRIEB:	Take 2
	INTERNET:	www.sacred-game.de
TESTS IN AUSGABE:	SPRACHE:	Deutsch
3/04, 4/04, 5/04	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN:	PC: 1 Spieler
Kooperativ, Player vs. Player;	NETZWERK: 16 Spieler
1 Spieler pro CD	INTERNET: 16 Spieler

SEHR GUT – Riesiges Action-Rollenspiel mit knackigen Kämpfen.

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	87%
STEUERUNG	81%
GRAFIK	74%
SOUND	72%
MEHRSPIELER	77%

EINZELSPIELER

85%

Unreal Tournament 2004

Im Mehrspieler-Shooter geht in Netzwerk- oder Internet-Partien die Post ab. Zehn Spiel-Modi und sagenhafte 106 Karten stehen zur Wahl. Neben Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag, Double Domination, Assault und Bombing Run finden Sie dort Last Man Standing, Invasion, Mutant, Onslaught. Letzterer ist der einzige komplett neue Spiel-Modus, den Epic bietet. Dafür quetschen Sie Ihren Allwertesten in fahrbare Untersätze. Sie wirken oft auch im Team. Die Bots in Solo-Partien spielen sehr intelligent, arbeiten gut zusammen und lauern an strategisch wichtigen Punkten. Das Einzelspiel ist wieder als Turnier aufgezogen. Läuft alles gut, stehen Sie am Schluss vor dem Kampf mit dem extrafiesen Endgeg-

ner Malcolm. Für eine Freigabe „Ab 16 Jahren“ opferte Atari in der deutschen Fassung alle Splattereffekte. Da das Spiel trotzdem in jeder Hinsicht besser ist als *UT 2003*, lohnt sich der Kauf für Neueinsteiger ohne Wenn und Aber. Wollen Veteranen online nicht den Anschluss verlieren, investieren sie ebenfalls.

MARC BREHME

FAZIT

MARC BREHME



In der Mittagspause mal einen Layout vom Bildschirm putzen? Das macht schon Laune! Wenn ein Spiel wie *UT 2004* sogar pazifistische Mediengestalter und Adventure-Zocker wie mich am Monitor vereint, kann es nur herausragend sein!



UNREAL TOURNAMENT 2004

MINDESTENS:	GENRE:	Mehrspieler-Shooter
1 GHz, 128 MByte RAM, 5,4 GByte HD, Win98	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Epic Games/Digital Extremes
	VERTRIEB:	Atari
	INTERNET:	www.unrealtournament.com
TEST IN AUSGABE:	SPRACHE:	Deutsch, wahlw. Eng.
5/2004	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN:	PC: 1 Spieler
Von DM über CTF bis Onslaught alles, was das Herz begehrt; 1 Sp./DVD	NETZWERK: 32 Spieler
	INTERNET: 32 Spieler

HERAUSRAGEND – Das beste UT, das es je für so wenig Kröten zu kaufen gab!

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	86%
STEUERUNG	92%
GRAFIK	90%
SOUND	90%
EINZELSPIELER	81%

MEHRSPIELER

92%

Anno 1503 Königsedition

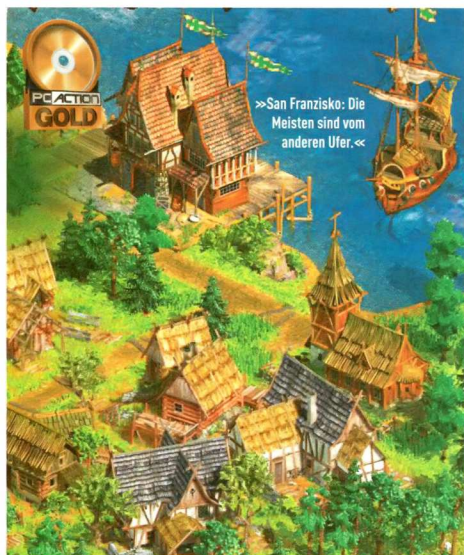
Über dreihunderttausendmal wanderte mit *Anno 1503* der Nachfolger des Millionenbestsellers *Anno 1602* über die Ladenheken. Jetzt präsentiert EA die *Königsedition* aus Hauptspiel und dem Add-on *Schätze, Monster und Piraten*. *Anno 1503* spielt nach der Entdeckung Amerikas in der Ära der Auflehnung und Renaissance und zeitlich vor dem ersten Teil. Wie bereits im Vorgänger überqueren Sie auch in der *Königsedition* von *Anno 1503* die Weltmeere, erkunden und besiedeln fremde Kontinente. Auf einem Eiland angekommen, erfahren Sie automatisch, was hier besonders gut wächst und gedeiht. Etwaige Erz- oder Kohlevorkommen sind hingegen vom Scout an Land zu erforschen. Sagt Ihnen die Insel zu, stehen mit wenigen Mausklicks Kontor, Marktplatz, erste Wohnheiten und Produktionsstätten. In Schulen und Universitäten generieren Ihre Einwohner Wissen. Ist davon genügend vorhanden, dürfen Sie gegen Geld neue Erfindungen in Auftrag geben. Später treiben Sie Handel mit Computergegnern und weh-

ren sich gegen derbe Piratenübergriffe. Das beiliegende Erweiterungsset bietet zwölf frische und spannende Einzelspieler-Missionen mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden. Außerdem gibt es drei neue Endlosszenarien und ein verbessertes Kampfsystem, mit dem Sie Schiffe entern können. Doch damit nicht genug! Die Entwickler erweiterten auch die Handloptionen mit Venezianern und Eingeborenen und bastelten für faule Zeitgenossen eine Automatikfunktion. Worauf warten Sie? Segel setzen und losschippern! **MARC BREHME**

FAZIT

MARC BREHME

Ich habe bereits *Anno 1602* geliebt und nun auch den Nachfolger *Anno 1503* samt Add-on zu meiner Gespielin erklärt. Darauf hat die (*Anno*-)Welt gewartet! Zum fairen Preis von 30 Euro bekommen die begeisterten Spieler mit der *Königsedition* wieder massig Futter für die langen Winterabende.



ANNO 1503 KÖNIGSEDITION

MINDESTENS: 500 MHz, 256 MByte RAM, 960 GByte HD, Win98
GENRE: WiSim
PREIS: Ca. € 30,-
ENTWICKLER: Max Design/Sunflowers
VERTEILER: Electronic Arts
INTERNET: www.anno1503.de

TESTS IN: 12/2002, 2/2004
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 6 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG 90-
STEUERUNG 83-
GRAFIK 82-
SOUND 85-
MEHRSPIELER -

EINZELSPIELER

85%

SEHR GUT – Günstiges Aufbauprogramm der Sunflowers-Bank mit Suchtfaktor.

DIE AKTUELLEN BUDGET-TITEL IM ÜBERBLICK

TITEL	GENRE	ANBIETER	WERTUNG	PREIS	TEST IN
Anno 1503 Königsedition	Strategie	EA	85%	30,-	12/02 & 2/04
Bad Boys 2	Action	Empire Interactive	67%	20,-	5/04
Bandits – Phoenix Rising	Action	Koch Media	67%	10,-	5/03
Battle Mages	Strategie	Pointsoft	61%	20,-	6/04
Call of Duty – Deluxe Edition	Action	Activision	85%	50,-	12/03, 11/04
Celtic Kings: The Punic Wars	Strategie	Pointsoft	71%	20,-	6/04
Chaos League	Sportspiel	Pointsoft	71%	20,-	9/04
Der verborgene Kontinent SE	Adventure	BHV	72%	20,-	1/05
Die Siedler 4	Strategie	Green Pepper	81%	7,-	4/01
Far Cry	Action	Ubisoft	89%	30,-	5/04
Ground Control 2: Operation Exodus	Strategie	Vivendi	85%	30,-	7/04
Heroes of Might and Magic III Complete	Strategie	Rondomedia	65%	15,-	6/99
Kicker Manager	WiSim	Koch Media	75%	20,-	8/04
Magic the Gathering Battlegrounds	Action	AK Tronic	70%	10,-	3/04
Perimeter	Strategie	Codemasters	70%	20,-	7/04
Runaway	Adventure	AK Tronic	86%	10,-	10/04
Sacred: Neue Auflage	Rollenspiel	Take 2	86%	35,-	3/04
Silent Storm Gold	Koch Media	Koch Media	84%	40,-	12/03, 9/04
Singles	Simulation	Koch Media	79%	20,-	4/04
Soldiers: Heroes of World War II	Strategie	Codemasters	80%	30,-	9/04
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Action	Ubisoft	88%	25,-	5/04
UT 2004	Action	Atari	78%/92%	30,-	5/04
X2 – Die Bedrohung	Simulation	Koch Media	81%	20,-	3/04
Yager – Special Edition	Action	THQ	87%	15,-	11/03

> GTR REAL

AB SOFORT IM HANDEL



„DIE NEUE RENN Spiel-REFERENZ“ (GameStar Nov. 2004)

„GTR fühlt sich so echt an wie noch kein anderes Rennspiel zuvor.“ (Nov. 2004)

88% „GTR ist ein Manifest der Spieltiefe. Wer eine Rennfahrer-Lizenz erwerben will, kann mit GTR schon mal üben.“ (Nov. 2004)

„GTR ist mit Abstand das realistischste Rennspiel.“ (Nov. 2004)

„Ersteindruck: Göttlich. Das Konzept hat sich damit in die Königsklasse der Rennsimulationen katapultiert.“



www.gtr-game.com

SIMON
DEVELOPMENT TEAM

DISTRIBUTED BY:
ELECTRONIC ARTS™

10TACLE STUDIOS AG



SPRUNG

Halo Again!



»Am Ende: Wetterfrosch.«

Xbox ↑ Das lang erwartete *Halo 2* übertrifft den Vorgänger in wirklich jeder Hinsicht. Bessere Grafik, bessere Mehrspieler-Funktion, noch spektakulärere Action und ein 5.1-Surround-Sound, dass einem fast die Ohren wegfliegen. Die Story ist zudem selbst für uns leicht verständlich. Als Master Chief nehmen Sie erneut den Kampf gegen die fieslen Covenant auf, die diesmal ein ganz besonders gemeinsames Ziel vor Augen haben: Die Eroberung der Erde. Vereiteln können Sie das, indem Sie gut und reichlich ballern. Das macht vor allem dann richtig Laune, wenn man zwei verschiedene Waffen

gleichzeitig benutzt. Mit dem L-Trigger feuern Sie die linke und mit dem R-Trigger die rechte Waffe ab. Dass Sie wieder in jeder Menge Fahrzeugen Platz nehmen können, versteht sich natürlich von selbst. Wer bisher noch kein Xbox-Live-Nutzer ist, wird es dank *Halo 2* bestimmt werden, denn im Netz ist dieser Titel schlicht und einfach Gott.

AHMET ISCITÜRK



HALO 2

HERSTELLER:
INFO:

Bungie/Microsoft Games
www.bungie.net

WERTUNG:

HERAUSRAGEND



»Beim Treffen der Autonomen sorgt Edmunds Zerstoiber für dicke Luft.«



»Die Fahrzeuge sind ja total Buggy.«

Boxen, Luder!



»Wir prangern an: Trainingssimulator für US-Polizisten.«

Wer behauptet, Computerspieler seien fett und bewegen sich zu wenig, der kennt **DARK WIND** vermutlich noch nicht.

Playstation 2 | „Du, Schatz, ich habe den Fernseher eingeschlagen!“ Damit Sie vor derlei Widrigkeiten verschont bleiben, halten Sie einfach Sicherheitsabstand zwischen Flimmerkiste und Eingabegerät. Besagtes Eingabegerät sind Ihre Fäuste und Füße. Zuzüglich der Kabel. Gametrak nennt sich die Technik, *Dark Wind* das Spiel. Ein Prügler in der Ego-Perspektive. Sie tragen Handschuhe, die über eine Art Hundeleine mit einer Bodenstation verbunden sind. Diese misst Ihre Aktionen und überträgt sie auf Ihr virtuelles Ich. Anders als beim EyeToy benötigen Sie hierbei weder Licht noch helle Tapeten. Die Chose funktioniert ta-

dellos und macht einen Heidenspaß. Über eine zusätzliche Fußmatte aktivieren Sie Magieattacken wie Feuerbälle. Obwohl das Spiel kurz ist und gegnerische Attacken schwer zu blocken sind, schwitzen wir gern für den Sieg. Damit sich die Investition von knapp 100 Euro lohnt, kündigt Atari weitere Spiele an: Golfen, Tanzen, Basket- und Baseball zum Beispiel. Unseren Segen haben sie! JOACHIM HESSE



DARK WIND

HERSTELLER:
INFO:

Atomic Planet/n2Games/Atari
www.gametrak.biz

WERTUNG:

HERAUSRAGEND

Mach mir den Hengst!

Fällt der Begriff „italienischer Hengst“, denken Filmbanausen an Eros Ramazzotti. Nicht nur in **ROCKY LEGENDS** ist aber Boxer Rocky Balboa gemeint.



>>Wintersportler: An die Handschuhe gedacht, aber das Wichtigste vergessen.<<



>>Gesundheitsschädlich: Roth-Handle.<<

Xbox | Mit brachialer Wucht beschreibt der rote Handschuh einen Aufwärtshaken und explodiert im Gesicht des Linksauslegers Tommy Gunn. Bingo! Das gibt ein paar Veilchen, die niemand zum Geburtstag möchte. Falls alles klappt, verteilen Sie die besagten Blumen und schicken 40 Gegner auf die Bretter. Mit *Rocky Legends* erscheint bereits das zweite Xbox-Spiel, in dem Sie in die Rolle des Vorzeige-Prügelhelden Rocky Balboa alias Sylvester Stallone schlüpfen. Im Karriere-Modus können Sie alternativ auch als Clubber Lang, Apollo Creed

oder Ivan Drago kämpfen. Während echte Box-Champions wie Henry Maske oft in der Versenkung verschwinden, ist aus *Rocky* (erster Film von 1976) längst nicht die Luft raus. Die eingängige Steuerung haben Sie schnell im Griff. Trotz notorischem Wasserkopf-Alarm eine nahezu perfekte Filmadaption. JOACHIM HESSE

ROCKY LEGENDS	
HERSTELLER:	Verom Games/Ubisoft
INFO:	www.rocky-legends.com/de
WERTUNG:	SEHR GUT

Spielst du noch mit Truppen?

Wenn Sie wollen, übernehmen Sie in **KINGDOM UNDER FIRE: THE CRUSADERS** den Befehl über riesige Armeen und geben Feinden sogar persönlich aufs Maul.



>>Ist aus dem Kühlregal geflüchtet und hält sich im Hintergrund versteckt: Dany + Fahne.<<



>>Skorpion: Nach einem beruflichen Tief starten Sie im neuen Job wieder voll durch.<<

Xbox | Erinnern Sie sich noch an den Oldie *Kingdom Under Fire*? Das war ein Strategiespiel, das vor fast vier Jahren für den PC erschien. Entwickler Phantagram hat nicht etwa die alte Gurke auf Xbox wieder veröffentlicht, sondern eine erfrischend neue Mischung aus 3D-Action- und Strategiespiel gebastelt, die fast denselben Titel trägt. Auch hier führen Sie riesige Truppenverbände in mittelalterliche Schlachten. Der Clou dabei ist, dass Sie zwar – wie in einem Strategiespiel üblich – taktische Befehle geben, aber den Anführer wie in einem

Hack & Slay selber steuern. So lichten Sie mit fetten Schwertcombos oder verheerenden Zaubersprüchen die gegnerischen Reihen. Grafisch ist das Ganze top, doch spielerisch nicht ganz ausgereift. So verliert man im Gewusel leicht die Übersicht und die Steuerung ist auch nicht optimal. AHMET ISCITÜRK

KINGDOM UNDER FIRE: THE CRUSADERS	
HERSTELLER:	Phantagram/Koch Media
INFO:	www.kuifc.com
WERTUNG:	GUT

OUTRUN 2



>>Counter-Strike 3: Sprachausgabe noch mangelhaft.<<

Xbox | Wer Ferraris liebt, kommt trotz Fahrstuhlmusik um Segas Spielhallenraserei nicht herum. Außer Sie verlangen Realismus, der eines Michael Schumacher würdig wäre: den bietet *Outrun 2* ganz und gar nicht. Sie treten bloß aufs Gas und driften auf Teufel komm raus. Dafür dürfen Sie sogar den ersten Teil aus dem Jahr 1986 freispielen. Wer 15 Strecken samt 101 Missionen meistert, hatte jede Menge Spaß. Halleluja! (JO)

HERSTELLER:	Sumo Digital/Sega/Atari	WERTUNG:	GUT
INFO:	http://outrun2.sega-europe.com		

FIFA FOOTBALL 2005



>>Als Stürmer war Robin Hood eine echte Pfeife.<<

N-Gage | Für unterwegs brauchen Spieler keine tolle Optik, sondern Spaß pur. Den liefert das dritte Gebot für Nokias mobile Telefonzelle. Mit Vereinen der Bundesligen und internationalen Teams erledigen Sie Aufgaben im Karriere-Modus. Oder Sie schlagen zu viert Doppelpässe im Mehrspieler-Modus. Es gibt dutzende Optionen und nur wenig Kritikpunkte. *FIFA 2005* ist seinem Vorgänger in allen Belangen überlegen. (JO)

HERSTELLER:	EA Sports/Nokia	WERTUNG:	HERAUSRAGEND
INFO:	http://web.n-gage.com/de-DE/home		

SLY 2: BAND OF THIEVES



>>Wollte sich in Lichtenstein von der Brücke stürzen: Rosa Luxemburg.<<

PS2 | Intimwäsche bei Frauen nennt man im Volksmund auch Waschbär. Mit dieser billigen Zote leiten wir direkt über zu Sly. Sly ist ebenfalls Waschbär. Und Meisterdieb. Mit ihm oder seinen Kumpanen Murray, dem Nilpferd, und Bentley, der Schildkröte, schleichen, klettern und prügeln Sie sich durch acht Episoden. Wer sich mit der widerspenstigen Kameraführung arrangiert, bekommt ein Comic-Adventure par excellence. (JO)

HERSTELLER:	Sucker Punch Productions/Sony	WERTUNG:	SEHR GUT
INFO:	www.sly2game.com		

TURRICAN 3: THE RETURN OF DARKNESS



>>Bei Beschwerden wählen Sie die oben abgedruckte Nummer.<<

C 64 | Es gibt nur wenige Computerklassiker aus Deutschland. *Turrican* gehört definitiv dazu. Wer hätte gedacht, dass der schuss- und sprunghafte Held zu einem neuen 8-Bit-Einsatz auf Commodores Brotkasten kommt? Das Actionspiel dürfen Sie sich gratis von der Homepage der Entwickler herunterladen. Da verzeihen wir die enthaltenen Flacker- und Zeitlupenattacken doch gern. (JO)

HERSTELLER:	Smash Designs	WERTUNG:	BEFRIEDIGEND
INFO:	www.smash-designs.de		

SPIELER FORUM

»Zu unserer letzten Redaktionskonferenz waren auch Bangladescher eingeladen.«



Familienschande!

Hurra, wir haben die gesamte Trilogie des NEVERWINTER-NIGHTS-Mods PCA-ADVENTURES am Start!



»Jo Hesses Magie „Wichsgriff des Todes“ im Einsatz.«



»Vom Aussterben bedroht: Albanische Bergflamingos«



»Sven Vaths Cocoon Club entpuppte sich als Millionengrab.«

Neverwinter Nights | Auf der ganzen Welt beherrschten diesen Monat zwei mächtige Themen sämtliche Stammtisch-Diskussionen. 1. Ist George Bush eventuell der Messias und will es bloß nicht zugeben? 2. Wird der dritte und letzte Teil der PCA-Adventures wieder ein Meilenstein der Geschichte und zum meist gespielten Mod der Welt? Gerüchten zufolge stehen Ubisoft, Vivendi Universal, Atari, Activision und sogar Take 2 Schlange, um Benjamin Spang anzuheuern. Der Chef von Dragon Productions und Vater des Millionen-Projektes PCA-Adventures ist eben nicht

nur bei den Damen begehrt. Aber genug des verworrenen Gewäschs – kommen wir zum Punkt.

Die Trilogie des Himmels

Das Mammutprojekt war von Anfang an als Trilogie ausgelegt. Jetzt endlich, nach über zweijähriger Entwicklungszeit, ist der letzte Teil *Decisions* erhältlich. Fast 3.000 Programmierer arbeiteten daran, rund 40.000 Kilometer Kabel wurden verlegt und hätte man die Rechenpower der genutzten Workstations kombiniert, wäre selbst IBMs Deep-Blue-Supercomputer

das Lachen vergangen. Um das 3. Kapitel spielen zu können, sind die *NWN-Add-ons Schatten von Underzeit* und *Horden des Unterreichs* erforderlich. Doch diesen kleinen Wermutstropfen nimmt man doch gern in Kauf. Wieder liegt das Schicksal von Fürth in Ihren Händen und an der Seite furchtloser PCA-Redakteure zeigen Sie dem Bösen, wo der Bartel den Most holt. Es gibt neue Gegenstände, Kreaturen, Soundeffekte und sogar – man höre und staune – die Möglichkeit zu kochen und zu backen. Schon kochen allein wäre einer Sensation gleich gekommen,

doch Dragon Productions setzen eben immer eins drauf. Stets im Dienste der Spieler, egal was es kostet. Genau wie PC ACTION. AHMET ISCITÜRK
Info: www.dragon-productions.de

AUF DVD

Mod zu: Neverwinter Nights

Autor: Dragon Productions

Filename: PCA-ADVENTURES-TRILOGIE.exe

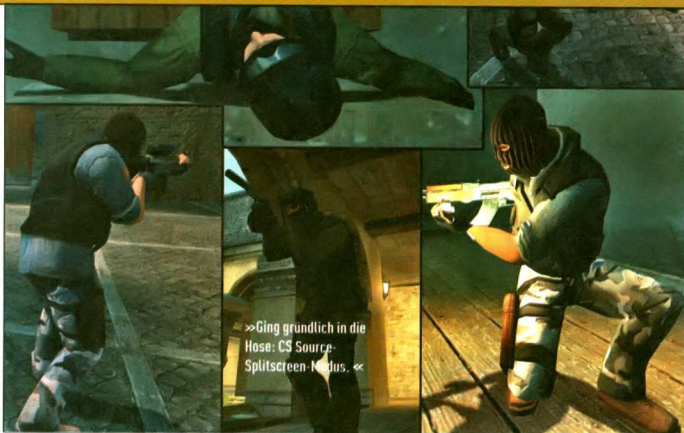
Voraussetzung: Neverwinter Nights + Add-ons

Pro + Contra:

✓ Rund 10 Stunden Spielzeit

■ Mit echten PCA-Redakteuren

FAZIT: „Mit dem Finale erreicht die Trilogie ihren Höhepunkt!“



Nix Euro, wir wollen DM!

Die Jungs von TheWall.de ließen sich etwas ganz Besonderes einfallen. Wer bastelt die schönste DM-Karte für **HALF-LIFE**?

Half-Life | Als bekannt wurde, dass *Half-Life 2* keinen eigenen Deathmatch-Modus beinhaltet, waren wir alle

traurig. Doch jetzt können wir wieder singen und lachen – das haben wir TheWall.de zu verdanken. Die veranstalteten nämlich einen genialen Mapping-Wettbewerb. Wer holt das meiste aus der alten HL-Engine raus und lässt die Deathmatch-Karten in neuem Glanz erscheinen? Klar, dass sich die Könige des Mappings sofort an die Arbeit gemacht haben. Das Ergebnis kann sich sehen lassen. Platz 1 belegte Sir Pepe mit seiner Map *thwc2_mania*. Insgesamt 13 Karten wurden auserwählt und können von unseren Lesern gespielt werden. Wir wünschen viel Spaß

und sprechen den Mappern unseren Respekt aus!



Kyle kann's, Valve nicht?

Weil wir gerade beim Lobhudeeln sind, möchten wir Sie noch auf Kyle Burnetts Skin-Pack für *Counter-Strike Source* aufmerksam machen. Dieser motzt die etwas lieblosen Original-Spielermodelle dank Bump Mapping und Specular Highlighting enorm auf. Da fragen wir uns doch, warum Valve nicht gleich selbst so schicke Models eingebaut hat, denn so macht das Zocken gleich doppelt so viel Spaß. Um in den vollen Genuss der Grafik-

INHALT

NEVERWINTER KNIGHTS

PCA-Adventures Seite 150

HALF-LIFE

The-Wall-Contest Seite 151

CS-Source-Skinpack Seite 151

DUNGEON SIEGE

Elemental Seite 151

UT 2004

Alien Swarm Seite 152

NEXUS

Modeling-Tool Seite 152

WAS WILLST DU?

Sie kennen einen brillanten Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen geheime verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke aufzutreiben sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihr Lieblingsspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen. Für unsere Leser tun wir eben einfach alles! Also: sachdienliche Hinweise an rwid@pcaction.de.

pracht zu kommen, benötigen Sie eine DirectX-9-Grafikkarte. Große Performance-Einbrüche stellten wir nach dem Installieren der Skins nicht fest.

AHMET ISÇITÜRK

Info: www.thewall.de

AUF DVD

Maps zu: *Half-Life*

Author: Diverse

Filename: *thw_contestpack04.exe, css_bmpshnyppl.zip*

Voraussetzung: *Half-Life*

Pro + Contra:

■ Geniale Skins

■ Gleich 13 Karten

FAZIT: „In diesem Fall ist die Zahl 13 eine Glückszahl.“



Siege oder stirb!

Sie wollen den **DUNGEON-SIEGE-Mod ELEMENTAL**

zocken, ohne 450 MB herunterzuladen? Kein Problem!



Dungeon Siege | Ständig kriegen wir Anfragen von Lesern, die sich *Elemental* auf DVD wünschen. Anscheinend kam das Teil beim letzten Mal gut an. *Elemental Alpha 3* enthält Einzel- und Mehrspieler-Modi, massig Gegenstände, Waffen, Monster, Quests und könnte locker als Vollpreisprodukt durchgehen.

AHMET ISÇITÜRK

Info: www.theelemental.net

AUF DVD

Mod für: *Dungeon Siege*

Author: David Goldfarb

Filename: *ElementalR3b1s1624.exe*

Voraussetzung: *Dungeon Siege*

Pro + Contra:

■ Über zehn Stunden Spielzeit

■ Komplettes neues Abenteuer

FAZIT: „Lieber *Elemental* als *Alimente*.“

Swarm ums Herz

Der Mod **ALIEN SWARM 1.2** zeigt UT 2004 mal von einer anderen Seite. Nämlich von oben.

UT 2004 | *Alien Swarm* hat nicht umsonst so viele Fans. Der *UT 2004*-Mod hebt sich vom üblichen Allerlei ab und verbindet eine geile 2D-Spielmechanik mit fetter 3D-Grafik. Bis zu acht Zocker gehen auf die Alien-Jagd und betrachten die Geschehnisse aus der Vogelperspektive. Einfach fett!

AHMET ISÇITÜRK

Info: www.blackcatgames.com



AUF DVD

Mod für: UT 2004

Author: Black Cat Games

Filename: **AlienSwarm-v12.zip.exe**

Voraussetzung: UT 2004

Pro + Contra:

■ Bis zu acht Spieler im Koop

■ Einzel-Missionen und Kampagne

FAZIT: „Unser neuer Schwarm!“



>>Floptop an den Kinokassen:
Gang of New York.<<

Bau dir Einen!

Mit dem Modeling-Kit für **NEKUS: THE JUPITER INCIDENT** überraschen Sie Ihre Freunde mit selbstgebauten Raumkreuzern.

Nexus | Vivendis Nexus: *The Jupiter Incident* wird von den Entwicklern als Tactical Fleet Simulator bezeichnet. Auf Deutsch: Ein Echtzeit-Strategiespiel mit Raumschiffen. Wer schon Weltraum-Opern wie *Home-World*, *Imperium Galactica* und *Haegemonia* mochte, hat sich den Titel natürlich schon längst geholt. Weil es jedoch auf die Dauer unbefriedigend ist, keine persönliche Note in das Schiffdesign zu bringen, veröffentlichten die Macher kürzlich das exzellente Nexus-Modeling-Kit. Damit können Sie die Designs modifizieren oder neu kreieren und natürlich ins Spiel übertragen. Mal sehen, wann das erste Modell mit Fuchschwanz und Sportauspuff auftaucht.

AHMET ISÇITÜRK
Info: www.nexusthegame.com



>>Entartete Kunst wurde damals einfach in den Weltraum geschossen.<<



AUF DVD

Tool zu: Nexus

Author: HD Interactive

Filename: **Nexus_modeling_kit.exe**

Voraussetzung: Nexus: The Jupiter Incident

Pro + Contra:

■ Selber Schiffe basteln

■ Nicht ganz unkompliziert

FAZIT: „Schaffe, schaffe, Schiffe baue.“

SURF DOCH MAL DA RUM!

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE	WAS GIBT'S DA?
SPIELE & MODS		
Alles	www.extreme-players.de	Nach eigenen Angaben sind die „Extreme-Players“ ja pervers. Auf ihrer Seite gibt es irgendwie alles und das finden wir schön!
Rainbow Six	www.RainbowSix.org	Alles, was mit <i>Rainbow Six</i> zu tun hat, wird von Herbert Mrha (schreibt sich wirklich so) aufgearbeitet!
Splinter Cell	www.splintercelluniverse.de	Ubisofts Agenten-Abenteuer steht bei Moddern ganz hoch im Kurs. Hier gibt's alles zu dem Thema.
Alles	www.0Network.org	Die Doppelnullen widmen sich hier vielen Themen des Lebens. Es gibt eben nicht nur <i>Counter-Strike</i> auf der Welt.
Battlefield 1942	www.battlefield-1942.net	Alles zum Thema <i>Battlefield</i> und noch vieles mehr. Mittlerweile geht auf der Seite echt die Post ab!
Battlefield Vietnam	www.battlefield-vietnam.net	Unsere Nummer 1, wenn es um <i>Battlefield Vietnam</i> geht. Ein sehr gelungener Auftritt.
Alles	www.modguide.de	Diese Seite informiert Sie über so ziemlich alles, was in der Modding-Szene abgeht. Eine echte Perle im WWW-Dschungel!
Half-Life 2	www.HalfLife-2.INFO	Wenn es um <i>Half-Life 2</i> geht, sind Sie auf dieser professionell gestalteten Website genau richtig.
Warcraft 3	www.warcraft.de	Alles, was man über den Echtzeit-Knaller wissen muss, finden Sie auf dieser schmuckten Seite. Sehr ordentlich gemacht!
GTA 3	www.planetgta3.de	Innerhalb kürzester Zeit entwickelte sich <i>GTA 3</i> zu einem der beliebtesten Games des Jahres. Hier gibt's alles für den Gangster von Welt.
Half-Life	www.planethalflife.com/modcentral	Hier finden Sie alles zum Thema <i>Half-Life</i> -Mods, News, Downloads und Infos ohne Ende machen die Webseite zur Pflicht!
Counter-Strike	www.halfife.de	Alles zum Thema <i>Half-Life</i> und <i>Half-Life 2</i> . Schon jetzt ein Klassiker im World Wide Web!
Counter-Strike	www.counter-strike.net	Offizielle <i>Counter-Strike</i> -Page der Entwickler. Vor allem gibt es Insider-Informationen und jede Menge heiße Screenshots.
Counter-Strike	www.clan00.de	Seite einer Gruppierung, die sich „Die Doppelnullen“ nennt. Hier gibt's so viele Karten, die können Sie gar nicht alle zocken!
Firearms	www.firearmsmod.de	Offizielle deutsche Seite. Surfen Sie auf diese Homepage, falls Sie etwas über diesen <i>Half-Life</i> -Mod wissen oder ihn saugen möchten.
Operation Flashpoint	www.ofp-editing.de	Das Eldorado für alle Hobby-Kartenbastler
FIFA	www.fifa-news.de	Wer auf Eas Fußball-Serie abfährt, muss sich diese Seite bookmarken. Selbst Lothar Matthäus findet sie spitze!
MADDEN NFL	http://eam.firstdown.ch	Die European Authentic Madden League ist das heilige Portal für echte American-Football-Fans.
Max Payne	www.mpzone.de	Weil beide <i>Max Payne</i> -Abenteuer extrem kurz sind, sind zusätzliche Files immer gut, um die Wartezeit auf Teil 3 zu verkürzen.
MoH: Allied Assault	www.planetmedalofhonor.com	Die wohl größte amerikanische Fan-Seite zu <i>MoH: AA</i> bietet allerlei Hintergrundinfos, neue Karten, Mods und Skins.
Serious Sam 2	www.serioussam.de	Höchst offizielle Seite. Hier könnten Sie alle Gimmicks abstauben, wenn Sie diese nicht schon auf unserer DVD finden würden.
Jedi Knight	www.darth-sonic.de	Auf dieser übersichtlichen Fanseite finden Sie alles, was das <i>Star Wars</i> -Herz höher schlagen lässt. Natürlich auf Deutsch.
Enemy Territory	www.planetwolfenstein.de	Die größte deutsche Fanseite für <i>Enemy Territory</i> . Sehr aktuelle News, viele Downloads und hervorragende Tipps.
PES 3	www.proevolutionline.com	Hier finden Sie alles zur Nummer 1 unter den Fußballspielen.
Doom 3	www.doom3maps.de	Wenn es Material zu id Softwares Ego-Shooter gibt, dann finden Sie es auf dieser krassen Webseite.
COMMUNITY		
Clan-Seite	www.mymtw.de	Die Seite des erfolgreichsten deutschen Clans mTw. Sehr informativ und immer auf dem neuesten Stand. Ein Pflichtbesuch für Sie!
Clan-Seite	www.schroet.de	Die Homepage des bekannten Clans Schroet Kommando. Auch hier gibt es allerlei rund um das Thema <i>Counter-Strike</i> .
Szene-Seite	www.cs-scene.de	Viele Neuigkeiten aus der Clan-Szene. Surfen Sie auf diese Seite, um zu erfahren, was in der Community abgeht.

Mehr Farbe ins Spiel

Wer jetzt
für PC ACTION
einen neuen
Abonnenten
wirbt, erhält
als GRATIS-
DANKESCHÖN ein
neues X-BOARD V2
von kryptec® Games

(www.kryptec-games.com)

kryptec®
Games

Bequemer und schneller
online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine
Übersicht sämtlicher Abo-
Angebote von PC ACTION
und weiterer COMPUTEC-
Magazine.

PC ACTION



Die zweite Version des X-Boards eignet sich dank des verwendeten Hochleistungskunststoffs für fast alle Mäuse, egal ob sich an der Unterseite eine Kugel oder ein optischer Sensor befindet. Alle Farbversionen des X-Boards V2 sind kompatibel zu handelsüblichen Kugel- und Opticalmäusen. Die von uns im Labor entwickelten Farben, garantieren

uneingeschränkte Funktionalität mit allen gängigen Lichtnagern (einzige Ausnahme: Logitech Cordless Mouseman Optical). Die weiter verbesserte Oberflächenstruktur, die schon die erste Edition bei Zockern beliebt machte, verspricht nun noch weniger Reibung und eine extrem lange Haltbarkeit. Hier lässt sich höchst präzise jedes virtuelle

Duell gewinnen! Mit 30 x 25 Zentimetern Nutzfläche stellt das X-Board V2 sowohl High- als auch Mid-Sense-Spieler zufrieden. Einen sicheren Stand gewährleisten die vier Gummifüße und das hohe Eigengewicht von 450 g. Für die individuelle Gestaltung des PC-Umfeldes ist das Mausboard in fünf aktuellen Farben erhältlich.

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: PC ACTION, Computec Abo-Service, Postfach 2123, 22632 Stockelsdorf | Fax: 0451-506710. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, D-5801 Badl. Fax: 0049-6246-4025271

- ☐ Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit DVD
(€ 55,20/12 Ausgaben | € 4,80/Abg. | Ausland: € 68,90/12 Ausgaben, Österreich: € 59,20/12 Ausgaben)
- ☐ Ja, ich möchte das PC-ACTION-Ab-18-Abo mit DVD
(MCTV: Ab 18 Jahren nur versendet werden, wenn Sie die Herausgeber des neuen Monatsheftes mitschicken)
(€ 55,20/12 Ausgaben | € 4,80/Abg. | Ausland: € 68,90/12 Ausgaben, Österreich: € 59,20/12 Ausgaben)
- ☐ Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit CD-ROM
(€ 55,20/12 Ausgaben | € 4,80/Abg. | Ausland: € 68,90/12 Ausgaben, Österreich: € 59,20/12 Ausgaben)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname _____
Straße, Nr. _____
PLZ, Wohnort _____
Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen) _____
Die Prämie geht an folgende Adresse:
Name, Vorname _____
Straße, Nr. _____
PLZ, Wohnort _____
Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen) _____

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

X-BOARD V2 (Art.-Nr. 002601)

(Farbauswahl erfolgt zufällig, Lieferung nur, solange der Vorrat reicht.)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

Bankleitzahl: _____

Kontoinhaber: _____

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6 bis 8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Monate und verlängert sich automatisch um weitere 12 Monate, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten _____



1985

Die Zeit der guten, alten Scroll-Shooter scheint hierzulande vorbei zu sein. Das Genre lockt keinen Arsch mehr hinter dem Ofen hervor. Ausnahme: unser minderbemittelter Mitinsasse Hesse. Bei kleinen herumschwirren-

den Raumschiffen und Flugzeugen, die in 2D-Umgebungen vielen bunten Kugeln ausweichen, geht dem voll einer ab. Dank Programmierer Kai Birlí findet vielleicht auch der Rest der Welt Gefallen an der vor allem in Japan immer noch sehr beliebten Form der Ballerei. In 1985 fliegen Sie mit einem Düsenjet durch ansehnliche Landschaften und knallen dabei feindliche Bomber und Hub-

schauber ab. Okay, von Abwechslungsreichtum kann in den Levels keine Rede sein. Dafür schmerzen die Zeigefinger nach wenigen Minuten monotonen Tastaturhackens zu sehr. Übrigens: Auf unserer DVD findet sich die PC-ACTION-Fassung mit nicht zwei, sondern vier Levels. Zudem kostet die Vollversion nur fünf Euro für Sie. Bitteschön! LUKASZ CISZEWSKI
Info: www.arcade80.de

KOMMENTAR

LUKASZ CISZEWSKI



Was Herr Birlí mit 1985 auf die Beine gestellt hat, schaut auf jeden Fall sehr nett aus. Fehlendes Leveldesign und die mit Lichtgeschwindigkeit fliegenden Schüsse der Gegner verhindern das Prädikat „Besonders spaßvoll“.

Titel	Story	Spielt sich wie	Download und Fazit
 APOKALYPSE X Action 0,7 MByte (Spiel auf DVD)	Zur Abwechslung spielen Sie mal wieder den Retter der Welt. Meteoriten regnen nämlich auf die Erde. Ihr Ziel ist es, entweder allein oder im Mehrspieler-Modus den jüngsten Tag zu verhindern.	Armageddon ohne Bruce Willis.	www.jr-software.de/vu Antike Grafik und stumpfes Spielprinzip. Trotzdem für einen Zock zwischendurch zu gebrauchen.
 BUBBLES Denkspiel 4 MByte (Spiel auf DVD)	Bei Bubbles spielen Sie ganz ohne Zeitdruck mit bunten Pillen. Gleichfarbige Blasen nebeneinander lösen sich auf und bringen Punkte. Eine Online-Highscore-Liste gibt's auch!	ein rundes Tetris.	www.ik-spiele.de Ein fast meditatives Hirnspielchen von Jeannette Klewin. Typisch Frau, aber nett!
 COBA DELUXE Geschicklichkeit 11,8 MByte (Spiel auf DVD)	Merkwürdig, aber dennoch witzig: Als Kanonenrohr beschützen Sie Ihre Festung. Sie schießen ankommende Farbpatronen ab oder lassen die Geschosse an den bunten Wänden abprallen.	ein Reaktionstest.	www.mimol.de Rohr frei! Ballern und gleichzeitig Farben wechseln – gute Reaktionen sind Pflicht.
 DOVE Action 5,6 MByte (Spiel auf DVD)	Den Nachfolger können Sie mittlerweile im Laden käuflich erwerben, den Vorgänger kostenlos zocken. Neun Levels und Endgegner sowie ein variabler Schwierigkeitsgrad warten auf Sie.	Der Shooter-Klassiker R-Type. Yeah!	www.interpenies.de Cooler Horizontal-Shooter mit vielen Levels, fetten Waffen und netter Grafik.
 PSYCHOBALLS Geschicklichkeit 6,5 MByte (Spiel auf DVD)	Kaboom! In Psychoballs herrscht Bombenstimmung. Sie steuern Bälle durch ein Röhrensystem und sortieren diese. Haben sich vier gleichfarbige in einer Spalte gefunden, explodieren Sie ... äh, sie.	eine Rohrreinigung.	www.intermediaware.de Witziges Geschicklichkeitsspielchen mit einer Prise Frustpotenzial.
 SUMMER BOUND Geschicklichkeit 0,7 MByte (Spiel auf DVD)	Und schon wieder wird es bunt: In sage und schreibe 30 Levels räumen Sie farbige Blöcke ab. Wie das geht? Sie lotsen die entsprechenden Farbbälle zu den Dingern.	ein Mix aus Boulder Dash und Arkanoid.	www.blueskied.com/sommerbound.htm Kniffliges Spiel, das Action mit Geschicklichkeit paart. Cool!
 WALKOVER Action 3,3 MByte (Spiel auf DVD)	Als Mitglied einer Horde kleiner Rambos rennen Sie durch Dutzende 2D-Karten und nehmen Gegner aufs Korn. Modi wie Deathmatch und Capture-the-Flag machen mächtig Laune.	Lemmings mit Schusswaffen.	www.walkover.org Ballern, bis der Finger bricht! Ob im Einzel- oder Mehrspieler-Modus – Action nonstop! Hier in der neuen Version.

Sie kennen weitere exzellente Gratisspiele oder haben sogar selbst ein Meisterwerk programmiert? Melden Sie sich unter gratisspiele@paction.de!

Präzises Power-Pad

Wer jetzt
für PC ACTION
einen neuen Abon-
nenten wirbt, erhält
als KOSTENLOSES
DANKESCHÖN das
neue STAINLESS-PAD
von GamersWear
(www.gamerswear.com)!

STAINLESS
GamersWear®



ProSize Shape

Auch beim STAINLESS ist kein Millimeter des Materials für unnötige Designs und Schnitte verschwendet worden (295 mm x 240 mm x 2,9 mm). Die Oberfläche ist zu 100% nutzbar und unterliegt keiner Beschränkung durch umständliche Rahmenkonstruktionen.

Silver Slide

Durch die spezielle Verhärtung gewinnt die Oberflächenstruktur weiter an Speed und ist dank des Silberanteils ein perfekter Reflektor für alle

optischen Mäuse. Mit dem STAINLESS bist du auch optimal vorbereitet für den neuen Präzisionsstandard der ersten echten Lasermäuse.

Superflat Body

Mit nur 2,9 mm Höhe vermitelt das STAINLESS ein von GamersWear Mousepads bekanntes ergonomisches Spielgefühl.

Rib Grip

Ein neu entwickeltes Gummi mit speziellen Rippen sorgt für den perfekten Halt auf jeder Oberfläche, auch auf den rutschigsten Glastischen. Die gesamte Unterseite ist mit diesem spezial Gummi beschichtet. Mit einem Gewicht von über 300g liegt das Mousepad verlässlich flach und formstabil.

GamersWear®
Your E-Sport Outfitter!

Bequemer und schneller
online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine
Übersicht sämtlicher Abo-
Angebote von PC ACTION
und weiterer COMPUTEC-
Magazine.

PC ACTION

Coupon ausfüllen per Post oder Fax an: PC ACTION, Computer-Abo-Service, Postfach 1123, 23612 Stuckelohr, Fax: 0451-906710. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonhard Str. 10, A-5801 Attn. Fax: 0043-6276-002571

- ☐ Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit DVD
(€ 35,20/12 Ausgaben (= € 1,80/Monat), Ausland € 68,90/12 Ausgaben, Österreich € 59,20/12 Ausgaben)
- ☐ Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit DVD
UND CD-ROM (Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Ausscheidung des neuen Abonnenten entscheiden)
(€ 35,20/12 Ausgaben (= € 1,80/Monat), Ausland € 68,90/12 Ausgaben, Österreich € 59,20/12 Ausgaben)
- ☐ Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit CD-ROM
(€ 35,20/12 Ausgaben (= € 1,80/Monat), Ausland € 68,90/12 Ausgaben, Österreich € 59,20/12 Ausgaben)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

STAINLESS PAD (Art.-Nr. 002586)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per **Bankeinzug** (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

☐ Gegen **Rechnung** (Prämienlieferzeit in D 6 bis 8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Monate und verlängert sich automatisch um weitere 12 Monate, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten



68 Seiten starkes Booklet
mit den besten Tuning-Artikeln
aus PC Games Hardware

15 Top-Vollversionen auf DVD:

z. B. WinOptimizer Suite, Ashampoo Mail Virus Blocker,
Kerio Personal Firewall, Style XP1

Plus das große PC Games Hardware Jahresarchiv:

12 komplette Ausgaben PC Games Hardware
(12/2003 bis 11/2004) im PDF-Format

PC-TUNING KIT 2005

DAS TUNING-PAKET FÜR PC-SPIELER **AUF DVD.**

MIT EXTRA-BOOKLET!

AB SOFORT IM SOFTWARE-FACHHANDEL ERHÄLTLICH!

SPIELE TIPPS

EINSENDE- HINWEISE

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d.h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie C&C 1 oder Monkey Island 2 können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spieltypen (so genannte „Kurztipps“) finden auch auf einer Postkarte Platz. Bitte geben Sie auch an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogrammes erstellen und auf Diskette mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente sowie GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.
8. Wir drucken Ihre Tipps & Tricks ab? Dann heißt es: „Zahltag!“ Cheats, Codes und Kurztipps werden mit Beträgen zwischen 10 und 50 Euro entlohnt, bei größeren Umfangen entsprechend mehr. Vergessen Sie nicht, Ihre Verbindungs- und Postanschrift anzugeben! Haben Sie bitte etwas Geduld. Es dauert nach Erscheinen des Heftes etwa sechs Wochen, bis das Honorar auf Ihrem Konto eingeht.
9. Cheatprogramme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
10. Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Kernwort: Tipps & Tricks
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
oder per E-Mail an: tipps@paction.de

Medal of Honor: Pacific Assault

KURZTIPPS

Call of Duty: United Offensive	158
Dawn of War	159
Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde	160
Die Sims 2	158, 159
Doom 3	160
Far Cry	160
Hidden & Dangerous 2: Sabre Squadron	159
Knights of Honor	159
Medal of Honor: Pacific Assault	158
Men of Valor	160
Need for Speed Underground 2	160
NHL 2005	159
Psychotoxic	158
Star Wars Battlefront	159
Unreal Tournament 2004	160

SPIELETTIPPS

Medal of Honor: Pacific Assault	161
Need for Speed Underground 2	165
Rollercoaster Tycoon 3	171
Star Wars Battlefront	169

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon! Unsere Hot-Line hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesem Endgegner und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/824834*
TÄGLICH VON 8 BIS 24 UHR
* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86

TIPPS&TRICKS-INDEX

HIER FINDEN SIE ALLE SPIELETTIPPS DER LETZTEN MONATE AUF EINEN BLICK.

TITEL	AUSGABE	Knights of the Old Republic	7/04
Afrika Korps	4/04	Lords of Everquest	3/04
Battlefield Vietnam	5/04	Max Payne 2: The Fall of Max Payne	1/04
Call of Duty	1/04	Medal of Honor: Breakthrough	12/03
Call of Duty: United Offensive	12/04	Port Royale 2	6/04
Codemasters: Panzers – Phase 1	7/04, 8/04	Prince of Persia: The Sands of Time	3/04
C&C Generäle: Die Stunde Null	12/03	Pro Evolution Soccer 3	1/04
Commandos 3	12/03	Rome: Total War	12/04
D-Day	9/04	Sacred	4/04, 5/04
Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs	2/04	Silent Storm	1/04
Deus Ex 2	4/04	Singles	4/04
Die Sims 2	11/04, 11/04	Soldiers: Heroes of WW2	9/04, 10/04
Doom 3	10/04	Soldiers: Secret Wars	8/04
DTM Race Driver 2	4/04	Spellforce: Breath of Winter	9/04
Far Cry	5/04	Spellforce: The Order of Dawn	2/04, 3/04
Far Cry Sandbox	7/04	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	6/04
FIFA 2005	11/04	Star Wars Battlefront	12/04
Fall Spectrum Warrior	11/04	The Moment of Silence	12/04
Football Manager 04	1/04, 3/04	Thief 3: Deadly Shadows	7/04, 8/04
Football Manager 2005	11/04	Unreal Tournament 2004	8/04
Gabriel Knight 3	12/04	Vietcong: Fast Alpha	9/04
Hidden & Dangerous 2	7/04	Warhammer 40K: Dawn of War	11/04
Hitman: Contracts	1/04	X-2 – Die Bedrohung	3/04, 4/04
Knights of Honor	12/04	XIII	12/03

Hilf mir mal kurz!

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

Erstellen Sie eine Verknüpfung zu der Datei mohpa.exe im Spielverzeichnis, klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf und wählen Sie „Eigenschaften“. Am Ende der Zeile „Ziel“ schreiben Sie die Parameter **+set developer 1 +set ui_console 1 +set cheats 1**. Starten Sie das Spiel, per „**^**“-Zirkumflex rufen Sie die Konsole auf, in der Sie die aufgelisteten Befehle nutzen. Ersetzen Sie x durch eine Bezeichnung aus der Liste. Für mehr Munition erzeugen Sie das Modell, für welches Magazine benötigt werden.

Cheat	Wirkung
cmdlist	Liste aller Befehle
dog	Unverwundbarkeit
give all	Volle Standardausrüstung
health 100	Volle Gesundheit
spawn x	Gegenstand x erhalten
maplist	Kartenliste
wuss	Waffen und Munition
noclip	Durch Wände gehen
fadeout	Level beendet
health	Gesundheit angeben
fov	Sichtwinkel in Grad
fps 1	Bilder pro Sekunde anzeigen

»Kartoffelschäler mit Berufserfahrung heißen Pro-Peller.«

Zubehörliste:

weapons/jpn_Model96lmg.hag	weapons/US_Garand.hag
weapons/US_Colt45.hag	weapons/satchel_charge.hag
weapons/Nambu_Pistol.hag	weapons/m2frag_Grenade_sp.hag
weapons/Type100_smg.hag	weapons/Johnson.hag
weapons/jpn_44.hag	weapons/US_Riot.hag
weapons/M1_Carbine	weapons/Model97_Sniper.hag
weapons/US45.hag	weapons/Reising.hag
weapons/Thomson.hag	weapons/training_Grenade.hag
weapons/M38_Arisaka	weapons/jpnfrag_Grenade.hag
weapons/US_Bar.hag	statweapons/usboys55_placed.hag
weapons/US_Thompson_30.hag	statweapons/model92_turret.hag
weapons/Springfield_M1903_Sniper.hag	statweapons/uslewis_single_carryable.hag

Statische Modelle:

statweapons/usquadaa_turret.hag	vehicles/zero.hag
statweapons/us50calwv_turret.hag	vehicles/p20.hag
statweapons/usm2_60mm_mortar_turret.hag	vehicles/val.hag
statweapons/model99_turret.hag	vehicles/val_pearl.hag
statweapons/uspacm1a1_turret.hag	vehicles/sbdauntless.hag

PSYCHOTOXIC

Helfen Sie dem bumsfidelen Atombusenwunder ein wenig auf die Sprünge und drücken Sie ihr eine dicke Bleispritze in die Hand. Benutzen Sie im Spiel die „**^**“-Zirkumflex-Taste, um die Konsole zu öffnen. Geben Sie dann einen der Befehle ein:

Cheat	Wirkung
lua ainfo()	KI-Wegpunkte zeigen
lua aion()	KI-Wegpunkte ausblenden

lua allammo()	Alle Waffen
lua god()	Unverwundbarkeit
lua heal()	Heilen
lua levelend()	Zum nächsten Level
lua medave()	Pump Gun, MG, Sniper
lua medoff()	Messer
lua PlayerInvisible()	Spieler unsichtbar
lua PlayerVisible()	Spieler sichtbar
lua PTHotelInitFunction()	Zeittypenmodus
lua speed(x)	Geschwindigkeit auf x setzen
lua ToggleDebugInfo()	Info an/aus

DIE SIMS 2

Zur Eingabe der Cheats drücken Sie die Tasten „**Strg+Shift+C**“, wodurch sich das Cheatfenster öffnet.

Cheat	Wirkung
aging off	Sims altern nicht
aging on	Sims altern
deleteallcharacters	Alle Sims entfernen
exit	Cheatfenster schließen
expand	Cheatfenster vergrößern
help cheat	Info zu einem bestimmten Cheat
help	Cheats auflisten
kaching	1.000 Simoleons bekommen
motherlode	50.000 Simoleons bekommen
moveobjects on	Freies Bewegen und Entfernen von Objekten an/aus
moveobjects off	
slowmotion x	Zeitlupe (x von 0 bis 8, Standard 0)
StretchSkeleton x	Skalierungsfaktor der Sims

Zusätzlich haben wir noch ein paar Befehle für grafische Spielereien parat, die für Profis interessant sein dürften. Voraussetzung dafür ist eine Grafikkarte mit Pixelshader. Die aktive Nachbearbeitungsfunktion ist Bedingung für die übrigen Optionen:

Befehl	Wirkung
boolprop enablepostprocessing	grafische Nachbearbeitung ein/aus
true/false	Filmeffekt (x von 0.0 bis 1.0)
filmgrain x	Letterbox-Modus ändern (x von 0.0 bis 0.4)
letterbox x	Schleihereffekt (r, g, b von 0 bis 255, x von 0.0 bis 1.0)
bloom r g b x	Schleihereffekt an bestimmter Position (x, y, z von 0.0 bis 1.0)
vignette x y z	

CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE

Folgendermaßen zaubern Sie aus dem neuen Add-on des Kriegsepos ein einfaches Kinderspiel: Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Verknüpfungssymbol, wählen Sie „Eigenschaften“ und schreiben Sie ans Ende der Zeile „Ziel“ die Parameter

+set developer 1 +set sv_cheats 1.

Starten Sie das Spiel und wechseln Sie zunächst in die Optionen, wo Sie unter dem Punkt „**Konsole aktivieren**“ auf „Ja“ wechseln. Während des Spielens öffnen Sie die Konsole mit der „**^**“-Zirkumflex-Taste, wo Sie die Cheats aus der Liste eingeben.

Cheat	Wirkung
give x	Gegenstand x bekommen
give health	Volle Gesundheit
savegame	Spiel speichern
loadgame	Spiel laden
give all	Volle Ausrüstung
give ammo	Munition bekommen
god	Unverwundbarkeit
notarget	Unsichtbar für Gegner
noclip	Durch Wände gehen
ufo	Flugmodus
jumpnode	Zu einem Kartenpunkt springen
map x	Zu Karte x springen
kill	Suizid

HIDDEN & DANGEROUS 2: SABRE SQUADRON

Bei dem aktuellen Add-on funktionieren wieder die aus dem Hauptprogramm bekannten Tricks. Drücken Sie im Spiel die „**Enter**“-Taste und geben Sie den entsprechenden Cheat-Code in die Konsole ein.

Cheat	Wirkung
hydroshock	Gott-Modus (funktioniert nicht bei allen Versionen)
heal 1	Die aktuelle Spielfigur wird geheilt.
heal 4	Die komplette Mannschaft wird geheilt.
kill	Suizid
anorexy 1/0	Transparenter Spieler ein-/ausschalten
happyammo 1	Unendlich viel Munition
giveitem x	Gegenstand erhalten (x siehe Liste)

Liste der verfügbaren Gegenstände:

aqualung	Atmungsgerät
arisaka	Arisaka M38
arisakaopt	Arisaka mit Zielfernrohr
backpackgb1	Rucksack (klein)
backpackgb2	Rucksack (groß)
backpackgb3	Rucksack (Wüste)
backpackger	Rucksack (deutsch)
backpackrus	Rucksack (russisch)
bar	BAR
bazooka	Bazooka
binoculars	Fernglas
brengun	Bren Gun
camera	Kamera
carbine	M1 Karabiner
clummybomb	Sprengstoffstangen
colt	Colt 1911
degtyarev	Degtyarev DP 1928
deliste	De Liste Karabiner
dynamite	Dynamit mit Zeitzunder

enfield	Enfield-Kaliber-38
explosivesbag	Sprengstofftasche
garand	M1 Garand
grenade36	Granate 69
grenade69	Granate 36
grenade99	Stielgranate 39
grenadejap	Granate 97
k98	Karabiner 98K
k98opt	Karabiner 98K mit Zielfernrohr
knifeger	Messer (deutsch)
knifegas	Messer (SAS)
lee	Enfield Mk. 4
leoopt	Enfield Mk. 4 mit Zielfernrohr
magnetmine	Magnetmine
medikit	Erste-Hilfe-Koffer
medikitbig	Großer Erste-Hilfe-Koffer
mine	Mine
mosin	Mosin-Nagant
mp40	MP 40
mp44	MP 44
panzerfaust	Panzerfaust
parabellum	Parabellum P08
pps	PPS 1943
shotgun	Schrotflinte
spagin	Spagin
springfield	Springfield
springfieldopt	Springfield mit Zielfernrohr
stengun	Sten Gun
stengunsil	Sten Gun mit Schalldämpfer
taisho	Taisho 14
tankmine	Anti-Panzer-Mine
thompson	M1 Thompson
tokarev	Tokarev
wirecutter	Drahtschneider
zb26	Zb 26

KURZ & KNACKIG

NHL 2005



»Die dritte Alternative: kniend pinkeln.«

Spiele Sie beispielsweise von unten nach oben, steuern Sie den Spieler mit dem Snip-Symbol auf der rechten Seite in gegnerische Richtung. Dabei sollten Sie nicht gecheckt werden und maximal einen gegnerischen Verteidiger vor sich haben – also am besten geschickt passen. Laufen Sie in Verlängerung des Bully-Punktes ins Drittel. An der blauen Linie vollführen Sie mit dem rechten Analogstick etwa drei bis vier Rechts-links-Dekes. Der Verteidiger greift normalerweise nicht an. Erreichen Sie den Anfang des Bully-Kreises, schießen Sie per Wristshot halbhoch oder hoch auf die rechte Seite. Der Schuss ist fast immer ein Tor, vor allem, wenn dies die Fanghandseite der Goalies ist.

HENNING DILLENBERGER

STAR WARS BATTLEFRONT



Erstellen Sie ein Profil mit dem Namen Jub Jub, wobei die genaue Schreibweise wichtig ist. Nun bekommen alle Figuren die Statur der Ewoks verpasst – selbst der Wookiee kommt danach höchstens auf 1,60 m Körpergröße und hat den Kopf direkt auf den Schultern.

KNIGHTS OF HONOR

Während Sie die Kampagne spielen, die „**Enter**“-Taste drücken. Tippen Sie einen der Cheats ein. Erneute Eingabe löst das zweite der angegebenen Ereignisse aus.

Cheat	Wirkung
bsai	KI des gewählten Königreichs einschalten
bsdestroyer	Gebäudeschaden erhöht/normal
bskinti	Bücher, Frommheit und Gold aufstocken
bsnoai	KI des gewählten Königreichs ausschalten
bsnofog	Kriegsnebel aus-/einblenden
bsrai	Geldfreier Modus an/aus
bsswitch	Ausgewählte Nation übernehmen
showspies	Gegnerische Spione sichtbar/unsichtbar

DAWN OF WAR

Ein einfacher Trick, mit dem Sie alle Levels der Kampagne frei wählen können: Wechseln Sie in das Spielunterverzeichnis \Profiles\ProfileX\W40k\singleplayer\campaign\state1, wobei das X für das von Ihnen verwendete Profil steht. Öffnen Sie dort die Datei campaignstate.lua mit einem Texteditor. Fügen Sie die Zeilen

maxmission = 11
scenario = 11

ans Ende an. Falls diese schon vorhanden sind, ändern Sie jeweils die Zahl dahinter auf 11.

STAR WARS BATTLEFRONT

Wollten Sie schon immer mal Darth Vader in die Knie zwingen? So machen Sie jeden Krieg der Sterne-Helden platt: Gehen Sie auf einen Server, der die Figuren aktiviert hat. Diese sind fast unbesiegbare, einfach abschließen können Sie die Obermote nicht. Schnappen Sie sich deshalb ein schnelles Fahrzeug wie ein Speeder-Bike und warten Sie, bis der Held in einen Kampf verwickelt ist. Jetzt heißt es: Gas geben und drüber fahren – da ist selbst ein dunkler Jedi-Meister platt.

CHRISTIAN RÖSCH

DIE SIMS 2

Durch einen kleinen Trick bauen Sie Ihren Sims ruck, zuck einen Keller. Erstellen Sie zuerst ein Fundament, welches Sie bis auf die äußere Begrenzung gleich wieder abreißen. Senken Sie mit dem Landschaftswerkzeug das Erdreich ab und glätten Sie den Untergrund soweit, dass Sie einen Bodenbelag drauflegen können. Nun nur noch eine Treppe dazu und der Party im Keller steht nichts mehr im Wege.

FINJA GARSTENBERG

KURZ & KNACKIG

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Im Abhängen-Modus führen Sie Ihren Widersacher gekonnt an der Nase herum: Versuchen Sie, in Führung zu gehen und einen großen Abstand zum Gegner zu bekommen. Wenn Sie das Rennen jetzt sicher gewinnen wollen, Ihr Kontrahent aber aufholt, ziehen Sie die Handbremse und vollführen ein schnelles Wendemanöver. Rasen Sie den Weg zurück, den Sie gekommen sind. Da Sie in Führung sind, geben Sie die Richtung vor – der andere hat zu folgen und flitzt erst mal meilenweit in die entgegengesetzte Richtung weiter, während Sie den Sieg holen.

WOLFGANG ELDIETS

MEN OF VALOR



>>In der Schule längst out: Brennball.<<

Ein Tipp für die Mission, in der Sie den Hügel erstürmen sollen: Probieren Sie gar nicht erst, sich mit den Gegnern anzulegen. Rennen Sie einfach rechts hoch, ohne anzuhalten, sonst erscheinen immer wieder neue Feinde.

HANS LUNDIUS

DER HERR DER RINGE: SCHLACHT UM MITTELERDE

Rechtsklicken Sie auf die Spielverknüpfung auf dem Desktop und wählen Sie „Eigenschaften“. In die Zeile „Ziel“ fügen Sie **lw-turbo** ans Ende an. Im Kampagnen-Modus wählen Sie eine Ihrer Armeen, halten die „Umschalttaste“ gedrückt und marschieren ins nächste Feindesland ein, welches Sie automatisch einnehmen. Zudem können Sie mit der Kombination „**STRG+ALT+W**“ während eines Kampfes die Schlacht für sich entscheiden.

CAROLA ESEIG

DOOM 3

Frische Rekruten finden zur Begrüßung ein nettes Easteregg. Nachdem Sie in Mars City angekommen sind, sollen Sie sich im Marine-Hauptquartier melden. Besuchen Sie stattdessen das stille Örtchen. Werfen Sie mal einen Blick in die mittlere der Toiletten gegenüber vom Spiegel.

TOM LUBINSKY

FAR CRY

Bei wem der sonnige Ballerknaller eher Urlaubsgefühle als Kampfgefühle weckt, der aktiviert unsere Cheats und lehnt sich entspannt zurück. Dazu erstellen Sie eine Verknüpfung mit dem Spiel, rechtsklicken darauf und wählen Eigenschaften. Im Register Verknüpfung schreiben Sie ans Ende der Zeile „Ziel“ den Parameter

-devmode.

Während des Spielens öffnen Sie dann mit der „^“-Zirkumflex-Taste die Konsole. Dort tippen Sie folgende Befehle ein. **X** ersetzen Sie durch Zahlenwerte, mit „**Tabulator**“ vervollständigen Sie die Eingabe. **ACHTUNG:** Die selbst angelegten Speicherstände funktionieren nicht immer zuverlässig!

Cheat	Wirkung
ai_ignoreplayer 1/0	Gegner ignorieren Spieler ein/aus
ip_head_camera 1/0	Jacks Sicht ein/aus
ip_fly_mode 1/0	Flugmodus ein/aus
le_log 1/0	Nebel an/aus
fov x	Sichtwinkel (2 bis 180°)
igame_Allow_AI_Movement 1/0	Gegner laufen an/aus
ig_RadarRangeOutdoor x	Radarreichweite im Außenbereich
ig_RadarRangeIndoor x	Radarreichweite in Gebäuden
ihud_crosshair 1/0	Fadenkreuz an/aus
ihud_damageindicator 1/0	Schadensanzeige aus/an
ihud_disableradar 1/0	Radar an/aus
isv_netstats x	Verbindungsinformationen (0 bis 3)
isensitivity x	Maus-Empfindlichkeit
iw_recoil_ma_degree 0	Waffe verzehrt nicht
ip_fly_mode 1/0	Schweben ein/aus
vr_nodrawnear 1/0	Waffe anzeigen an/aus
vi_mouse_accel x	Maus-Beschleunigung

vi_mouse_accel_max x	Maximale Maus-Beschleunigung
vload_level oder map Kartenname	Karte wechseln
vsave_game	Spiel speichern (mit Bezeichnung)
vload_game	Spiel laden (mit Bezeichnung)

Kartenliste Einzelspieler:

Archive	Pier
Boat	Rebellion
Bunker	Regulator
Carrier	Research
Catacombs	River
Control	Steam
Cooler	Swamp
Dam	Training
Factory	Treehouse
Fort	Volcano

Kartenliste Mehrspieler:

mp_airstrip	mp_mangoriver
mp_cliffside	mp_monkeybay
mp_dam	mp_monkeybay_n
mp_dune	mp_radio
mp_freighter	mp_surf
mp_jungle	

Der aktivierte Entwickler-Modus bietet Ihnen im Spiel zusätzliche Funktionstasten:

Vorbelegte Taste	Funktion
F1	Verfolgerperspektive
F2	Zum nächsten Kontrollpunkt
F3	Designer-Flugmodus
F4	Durch Wände fliegen
F7	Alle Filmszenen abbrechen
F9	Position merken (Schnellspeichern)
F10	Position laden (Schnellladen)
o	999 Schuss für aktuelle Waffe
p	Alle Waffen

UNREAL TOURNAMENT 2004

Die Cheats funktionieren ausschließlich im Einzelspieler-Modus gegen Bots. Vorsicht: Wer betrügt, kommt nicht in den Genuss der Bonus-Charaktere. Drücken Sie die „ö“-Taste, um die Konsole zu öffnen. Hier geben Sie die Codes ein und bestätigen mit der Eingabetaste. Wenn Sie einen Cheat deaktivieren wollen, geben Sie ihn einfach erneut ein.

Cheat	Wirkung
Enablecheats	Cheat-Modus aktivieren
God	Unsterblichkeit an/aus
Skipmatch	Aktuelles Level gewinnen
Allweapons	Sie erhalten alle Waffen
Allammo	999 Schuss für jede Waffe im Inventar sowie 100 Adrenalinpunkte
Loaded	Alle Waffen, volle Munition und 100 Adrenalinpunkte
Fly	Schwerelosigkeit
Ghost	Geister-Modus: Sie können durch Wände gehen
Walk	Geister-Modus wird aufgehoben
Invisible true/false	Unsichtbarkeit an/aus
Teleport	Versetzt Sie zum anvisierten Ziel
Amphibious	Unter Wasser atmen

Playersonly	Bots werden eingefroren
Fov x	Ändert das Sichtfeld. X steht standardmäßig für die Zahl 80. Wir empfehlen 100.
Freescamera true/false	Freie Kamerabewegung
Viewbot	Den Bots zusehen
Viewflag	Den aktuellen Fahnenträger ansehen
Viewplayer „Spielernamen“	Die Kamera wechselt zu dem angegebenen Spieler.
Killviewedactor	Der beobachtete Charakter wird eliminiert.
Killbots	Tötet alle Bots
Setspeed x	Spielgeschwindigkeit auf x setzen. Normalgeschwindigkeit: x = 1
Stat fps	Zeigt die aktuelle und die durchschnittliche Bildwiederholungsrate an
Stat net	Zeigt die Netzwerkstatistik an
Stat all	Alle Systeminfos anzeigen
Stat none	Statistiken ausblenden
Stomo .5	Halbiert die Spielgeschwindigkeit (auch die der Bots)
Stomo 2	Verdoppelt die Spielgeschwindigkeit (auch die der Bots)
Stomo 1	Normale Spielgeschwindigkeit wiederherstellen
Pause	Pausen-Modus
Suicide	Selbstmord
Quit/exit	Spiel beenden

Medal of Honor: Pacific Assault

Sonne, Strand und Palmen? Hal! In MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT platzt dieser Traum für Private Tom Conlin jäh, als ein paar japanische Kamikazeflieger aufkreuzen. Hier lesen Sie, wie Sie sich für den verpatzten Urlaub revanchieren. Besondere Aufträge sind hervorgehoben.

ALLGEMEINE TIPPS

1. In den Optionen legen Sie fest, ob der Held blutet. Das Spiel wird dadurch wesentlich schwieriger, da nach jedem Messer- oder Bajonettangriff bandagieren angesagt ist, sonst verlieren Sie stetig Lebensenergie. Die Verbände anzulegen dauert ziemlich lange und Sie können sich währenddessen nicht wehren.
2. Mit einer Waffe zielen Sie nur aus der Deckung heraus oder wenn Gegner weit entfernt sind. Im Nahkampf trifft man aus der Hüfte gut genug. Im Ziel-Modus sind Sie zudem zu unbeweglich, um schnell zu reagieren.
3. Den Einzigen, den es zu retten lohnt, ist der Sanitäter – vorausgesetzt, es gibt keinen anders lautenden Befehl. Laufen Sie zu ihm hin, er steht dann selbstständig wieder auf und heilt die angeschlagenen Mitstreiter.
4. Mobile Geschütze tragen Sie nach Möglichkeit weiter zum nächsten Abschnitt, selbst wenn das Magazin leer ist. Normalerweise gibt es am Start Nachschub.
5. Hören Sie auf Ihre Gefährten. Diese teilen Ihnen häufig mit, was zu tun ist, ob irgendwo ein Heckschütze auf der Lauer liegt oder wenn alle Feinde erledigt sind.
6. Die Marines sind nur langsam unterwegs, bleiben Sie trotzdem bei Ihrem Team, sonst wird es unglaublich schwerer. An komplizierten Stellen die verschiedenen Befehle ausprobieren, wenn Sie nicht weiter kommen.

PEARL HARBOR

Am Hafen

Bewegen Sie sich am Kartenrand und suchen Sie hinter den Kisten Deckung. Bleiben Sie in der Nähe von Bobby. Die Flieger könnten Sie per MP vom Himmel holen, was aber weder nötig noch vorteilhaft ist. **Ihr geheimes Ziel auf dem Steg ist es, mindestens drei Verwundete zu retten.** Die Actioneinlage auf dem Boot ist nicht weiter schwer. Mit etwas Glück bewältigen Sie

die Sequenz ohne zu schießen. Ergötzen Sie sich nebenher ruhig an der imposanten Grafik.

Wie flüte ich das Schiff?

Absolvieren Sie den Abschnitt zügig, die Zeit ist knapp bemessen. Gehen Sie geradeaus und zweimal nach rechts durch die zerborstenen Stahlwände. Den heißen Dampfstrahl drehen Sie per Ventil am Kessel rechts ab. Steigen Sie die Treppe in der hinteren Ecke hoch und betätigen Sie die zwei Räder – den dritten Strahl auszustellen, lohnt sich nicht. Laufen Sie über den jetzt freien Steg geradeaus und quer durch den nächsten Raum, steigen Sie über die Stufen nach unten. Schräg gegenüber befindet sich das Trimmventil.

Wie gelange ich an Deck?

Das Schott am Laufsteg ist nun geöffnet, folgen Sie dem Matrosen. Retten Sie sich schnell von dem Ausstieg auf den Gang rechts und dann schnurstracks weiter voran in Richtung Norden. Tom grabst sich die Axt an der Wand, womit er den Verschluss der Gasflasche am Boden abschlägt. Im Raum hinter der demolierten Luke hält sich ein Sanitäter auf. Bleiben Sie hier immer in geduckter Haltung, damit Sie den Rauch nicht einatmen. Den Verletzten im Süden sammeln Sie auf. Im Gang nach Norden zerhacken Sie links an der Wand die rot markierte Rohrleitung bei den zwei Dampfstrahlen. Vor Private Conlin steht ein weiterer Krankenpfleger, hinten links in der Ecke wartet ein Opfer auf Rettung, rechts bricht Tom schließlich mit ein paar Axthieben die Tür auf. Kraxeln Sie über den Kistenstapel an der Seite ins Deck nach oben, die im Weg stehenden Holzkisten zerkleinern Sie.

Deck 2

Hasten Sie nach Süden und biegen Sie rechts ab. In dem angrenzenden Zimmer liegt ein Verwundeter unter Kisten begraben, den Sie zum Arzt nördlich schleppen. **Auf dem Korridor dorthin finden Sie hinter der ersten Tür links den Kommandanten, für dessen heldenhafte Rettung Sie ein Erinnerungstück erhalten. Zudem haben Sie somit das geheime Ziel erfüllt, vier Matrosen zu retten.** Nach der Tortur räumt die Mannschaft oben die Treppe frei und Sie steigen an Deck.

Wie verteidige ich die Schiffe?

Im Prinzip ballert Conlin auf alles, was ihm entgegenkommt. An dem Vierlings-Geschütz zeigt die Besatzung, aus welcher Richtung die Bedrohung

naht. **Holen Sie 60 Flieger vom Himmel, um das letzte versteckte Ziel zu erreichen.**

MAKIN ATOLL

Die Landung

Bleiben Sie bei der Gruppe. Nach wenigen Metern auf der Insel treffen Sie auf die ersten Schurken. Stellen Sie sich hinter einen Baum und lehnen Sie sich zur Seite, um zu feuern. Ihren Revolver tauschen Sie gegen ein Gewehr. Dort liegt nach dem ersten Gefecht unter anderem ein Scharfschützengewehr herum, das sehr nützlich ist. Die Arisaka-Gewehre haben ebenfalls etwas für sich: Ein Bajonett ist im Nahkampf nicht zu schlagen.

Die Scharfschützen

Ihr Kamerad wird von einem Scharfschützen getroffen, der am Ende des Pfades auf einem Baum sitzt, rechts daneben lauert ein zweiter. In den Baumkronen hängen ab jetzt öfter Gegner. Im Dorf bewegen Sie sich rechts an den Hütten vorbei und besetzen die Flak, mit der Sie die Gegner Mores lehren. **Eine weitere Heldentat wird Ihnen angerechnet, wenn Sie den aus Süden herannahenden Lastwagen sofort in Brand setzen.** Durchstöbern Sie die Hütten, dort bekommen Sie Munition und Waffen. Zerstören Sie abschließend das Geschütz.

Im Sumpf

Stürmen Sie gleich rechts über den Trampelpfad zu dem M92. Weiter geht's durchs Wasser, südlich hebt Tom zwei Stellungen mithilfe des Scharfschützengewehrs aus. Falls Sie keins haben, führt rechts ein Pfad hinter die feindlichen Linien. Kämpfen Sie sich durch das Dorf, werfen Sie Granaten durch die Fenster der Hütten. Tom kämpft sich durch die Häuser an der Seite und benutzt die Hintertür. So überrascht er die Verteidiger und entgeht dem Stand-MG.

Der Funkturm

Wenn es darum geht, den Hügel mit dem Funkmast zu erstürmen, halten Sie sich links, räumen die Hütte in der Ecke und laufen hinten herum über den Trampelpfad an den Befestigungen vorbei. **Beelen Sie sich, damit die Widersacher keine Verstärkung rufen.** Stellen Sie sich an ein Maschinengewehr, zerstören Sie die Jäger und wehren Sie die ankommende Verstärkung ab. Platzieren Sie abschließend die Sprengladung am Mast.



Rennen Sie Bobby hinterher zur nächsten Deckung, wenn die Flieger gerade über Sie hinweg sind. Als Spezialist zeren Sie drei Verwundete hinter den nächsten Schuppen zum Arzt.



Holen Sie sich links die Axt von der Wand. Rechts hauen Sie auf den rot leuchtenden Verchluss, wodurch die Flasche wie ein Geschoss durch die Tür rast.



Robben Sie bis zu dem Auto. Von dort aus rennen Sie in einer Feuerpause weiter bis zu dem Haus hinter dem Panzer. Treten Sie von hinten an das Vehikel ran und legen Sie das Dynamit.



Werfen Sie eine Granate voraus, die Schaulustigen sind dadurch abgelenkt. Stecken Sie zunächst die Schrotflinte ein. Ziehen Sie den Soldaten weg, bevor die Flammen da sind.

Unterwegs zum Treibstofflager

Laufen Sie zur Straße und halten Sie auf das Fahrzeug drauf. Folgen Sie nicht dem Straßenverlauf. Marschieren Sie durchs Gehölz in östliche Richtung, an den Sandsäcken biegen Sie nach rechts ab. Hinter den Felsen am Straßenrand gehen Sie weiter in die vom Kompass vorgegebene Richtung. Machen Sie sich schleunigst seitlich an den Unterstand ran und zerstören Sie das Auto. Bahnen Sie sich einen Weg durch das nächste Lager, an jeder Ecke stehen Benzinfassern.

Das Treibstofflager

In einer der Hütten am Strand finden Sie Flottenbewegungspläne. Auf dem Steg neben dem Flugzeug erhalten Sie ein Scharfschützengewehr. Legen Sie damit auf den Wachturm des nächsten Lagers an, bevor Sie weiter vorrücken. An der Hauptstraße stehen mehrere explosive Tonnen, die Sie zuerst aus Korn nehmen. Rechts und links befindet sich jeweils ein MG-Nest, daher nicht blindlings drauflosrennen. Mit dem Jeep fahren Sie weiter. Nach der wilden Hatz hechten Sie zu dem MG neben Ihnen. Ist die Gefahr gebannt, sprengen Sie die großen, grauen Tanks.

Wie komme ich am Panzer vorbei?

Halten Sie den Kopf unten, die Wachen im Lager links von Ihnen bemerken Sie sonst und der Panzer macht Ihnen ruck, zuck den Garaus. Schließen Sie auf die Fasserstapel. Wenn sich die Situation etwas beruhigt hat, robben Sie links am Rand zum Auto und weiter bis in die Hütte hinter dem Panzer. Heften Sie hinterrücks Dynamit an den Stahlkoloss. Bei den folgenden Stellungen benutzen Sie das Präzisionsgewehr, mit dem Sie aus großer Entfernung gegen die Wachtürme und die MGs vorgehen.

Wie rette ich den Piloten?

Beeilen Sie sich, um an den Piloten zu gelangen – die Flammen kommen immer näher und bringen

das Flugzeugwrack zur Explosion. Neben dem Bruchpiloten liegt eine Schrotflinte, die Sie gleich brauchen. Werfen Sie den Japanern eine Granate entgegen, um sie zu vertreiben und **zerren Sie den Kerl weg zum Team.** Zwischen den Felsen liegen Verbandspäckchen. Dort gehen Sie in Deckung und harren aus.

Am Strand

Die Mörser befinden sich am Klippenrand, nur der letzte steht am Strand in etwa im Osten. Als Deckung dient Ihnen die Strohütte zwischen den Bäumen, wo Sie Patronen einsacken. Holen Sie Willy zum Schlauchboot. Die zwei Zeros wehren Sie mit dem MG ab und klettern an Bord. Stellen Sie sich zuerst an das Geschütz in Richtung Strand, mit dem Sie die letzte Zero loswerden. **Sie sind ein Held, wenn alle Boote hell ankommen.** Wechseln Sie dann schleunigst an das MG hinter Ihnen und nehmen Sie die anfliegenden Bomber unter Feuer. Erwischen Sie nicht alle, auf die Torpedos im Wasser schießen.

GUADALCANAL

Zum Flugplatz

Rennen Sie bis zum Ende des Grabens. Von dort aus dringen Sie ohne Probleme ins Dorf ein. **Im zweiten Abschnitt holen Sie links aus einer Hütte Geheimpläne.** Zum Flugplatz durchschlagen, dort in den Lastwagen einsteigen.

Die Artillerie ausschalten

Aus die Artillerie kommen Sie, indem Sie hinter die Felsen am Hang spürten und dann in einer Feuerpause weiter zum Unterstand vorrücken. Es lohnt sich nicht, dem Kumpan zum MG nachzulaufen, um den Gegenschlag zu vereiteln. Holen Sie sich oben lieber eine zweite Maschinenpistole und werfen Sie zusätzlich Granaten und Sprengstoff – die Attacke kommt lediglich aus einem der Grä-

ben. Achten Sie auf dem Rückweg auf den Scharfschützen links im Schuppen, wenn Sie den Hang hinunter rennen.

Am Fluss

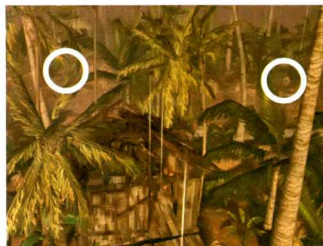
Stellen Sie sich entweder selbst ans MG oder nehmen Sie die Panzerabwehrkanone von den Kisten, mit der Sie sich links auf die freie Fläche legen. Achten Sie darauf, dass die Angreifer nicht über die Sandsäcke steigen. Dem Flusslauf folgen Sie sich zurück zum MG-Nest, wo Sie die Attacke abwehren. Ein paar Meter den Fluss runter existiert ein Fußweg, der links durch die Büsche führt und Sie in eine bessere Position bringt. Oben angekommen, stellen Sie sich an die Kanone und zerstören den Konvoi.

Am Flugfeld

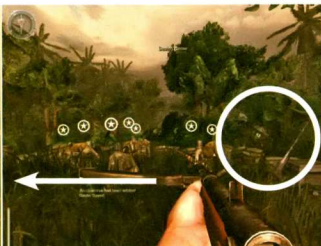
Kämpfen Sie sich bis zum Flugplatz vor. Nachdem Sie das Flugfeld freigeräumt haben, stellen Sie sich ans 50cal. Die Zeros fliegen von rechts an. **Machen Sie Ihre Sache gut, stehen Sie als Held da.** Rennen Sie nach Westen, in der Baracke bewaffnen Sie sich neu und eilen weiter durch den Schützengraben zur Flugabwehrstellung am Anfang der Rollbahn. Besetzen Sie eines der Geschütze. Die Bomber kommen immer hoch oben rechts aus der Sonne, alle anderen Flugzeuge sind nicht von Belang.

Erste und zweite Verteidigungslinie

Ihre Kameraden schreiben, wo die Feinde durchbrechen. Halten Sie die gefährlichen M92 frei, die die Widersacher aufbauen. Wenn Sie agil sind, haben Sie nach der Attacke die Möglichkeit, eine M92 zu ergattern. Setzen Sie an der zweiten Linie den Mörser mit einem Winkel von 55° ein. Damit treffen Sie den Hügel vor Ihnen. **Bei einem schnellen Voltreffer überleben alle eigenen Teams.** Danach steigen Sie auf das MG neben Ihnen um.



Nicht weit von der Hütte sitzen zwei der Mörserteams. Weiter rechts finden Sie das dritte.



Greifen Sie sich das Panzerabwehrgeschütz von der Kiste und legen Sie sich links auf die erhöhte Fläche.



Laufen Sie vor und liefern Sie die Kiste an der Front ab. Tragen Sie nun den armen Tropf zum Feldlazarett.



Das Bild verdeutlicht die Positionen der Scharfschützen im Sumpf. Der Mittlere erwischt Sie zuerst. Die beiden kleinen Kreise zeigen die Plattformen hinter den Bäumen.



An der Brücke verschansen Sie sich hinter dem Findling. Mit dem Scharfschützengewehr im Anschlag schauen Sie links auf die Plattform und sorgen dafür, dass das MG unbesetzt bleibt.

Die Flanken sichern

Verstecken Sie sich einfach vor der ersten Patrouille. Nicht weit entfernt lauern Gegner zwischen dem Kraut am Boden. Springen Sie nicht über den Wall nach unten, sondern nehmen Sie die vermeintlich toten Körper aufs Korn. **Nach getaner Arbeit beäugen Sie die Überbleibsel, ein Offizier lässt Geheimpapiere fallen.** Eine Hand voll Widersacher streunt noch durch die Gegend, dann treffen Sie auf die eigenen Jungs. Klemmen Sie sich hinter das Maschinengewehr und wehren Sie den Angriff von hinten ab.

Dritte Linie

Bedienen Sie die Haubitze, mit der Tom die erste Angriffswelle abwehrt. Falls Sie Energie benötigen, eilen Sie zum Feldlazarett in östlicher Richtung, wo Verbandskästen lagern. Vor Ihnen bricht ein Kamerad getroffen zusammen. **Tragen Sie seine Munitionskiste zu der Stellung rechts vorn und schleppen Sie ihn zum Sanitäter.**

Lunga Fluss

Folgen Sie dem Soldaten. Nach dem Wasserfall beobachten Sie eine feindliche Patrouille – **bleiben Sie unentdeckt!** Umgehen Sie die zweite Gruppe rechts in geduckter Haltung und **bemächtigen Sie sich ungesehen des Stand-MGs.** Die eroberte Waffe klemmen Sie sich unter den Arm, klettern über die Felsen und stoßen zu Ihrem Trupp. Bauen Sie das Maschinengewehr links am Ufer auf, Ihre Leute rufen Sie dahin zurück. Marschieren Sie weiter den Fluss runter, achten Sie dabei auf MG-Nester am Rand. Schleppen Sie das M92 bis zum bitteren Ende weiter mit – im folgenden Abschnitt ist es eine große Hilfe.

Im Sumpf

Zwischen den Bäumen verstecken sich Soldaten. Beim zweiten Hinterhalt steht rechts ein Geschütz, das Ihnen gefährlich werden könnte. Hinter der Flussbiegung bei den nächsten Hütten schlagen

Sie sich rechts durch die Büsche, nachdem sich die Lage etwas beruhigt hat. Ein Pfad gegenüber den Häusern führt zum Munitionslager. Die dort stationierten Japaner gehen zum Kamikaze-Angriff über, ziehen Sie die Marines zurück. Nach der Sprengung heißt es: Abmarsch. Hinter dem verkolhten Steg am Dorfausgang springt ein Soldat hinter einem Felsen vor. Holen Sie sich sein Scharfschützengewehr. An der Flussgabelung voraus lauert auf einer Plattform in den Bäumen ein Heckschütze. Sie sehen ihn, wenn Sie den weit entfernten Baum über den quer liegenden Stamm hinweg anvisieren. Jeweils links und rechts befinden sich weitere Plattformen, eine auf gleicher Höhe wie die mittlere, die andere an der Verengung des Flussbetts weiter hinten.

Kokubona

Auf dem Weg zum Dorf stellt sich Ihnen erst eine Patrouille in den Weg, dann heißt es, an einem Unterstand mit zwei MGs vorbei zu gelangen. Den Hügel kommen Sie nicht ganz hoch, ohne getroffen zu werden. Setzen Sie sich hinter einen Findling, befehlen Sie Sperrfeuer und lehnen Sie sich zur Seite, um die beiden Schützen zu treffen. Beim ersten Ausguck schnappen Sie sich das Präzisionsgewehr. Dort hinter den Sandsäcken verweilen Sie, bis der Ansturm vorbei ist. Links befindet sich ein weiterer Beobachtungsstand.

Wie nehme ich das Dorf ein?

Bleiben Sie oben an der Kuppe bei dem Felsen hocken. Von dort feuern Sie und werfen Granaten auf den Unterstand. **Laufen Sie hinter dem Dorf den Weg im Süden weiter, dort befindet sich ein Erdloch mit Kriegsgefangenen.** Kehren Sie mit den Geretteten zu Ihrer Einheit zurück und sichern Sie das nordwestliche Nest.

Das Tal

An der zweiten Kurve wurde im Westen ein unterirdisches Depot angelegt, in dem Sie Munition

bekommen. **Tommy zerstört das Funkgerät in den Tunneln.** Im Tal liegen an jeder Ecke Soldaten, auch oben an den Hängen. An der Brücke verschanzte sich Tommy hinter einem Felsbrocken und nimmt den Turm links aufs Korn, bis das Flugzeug die Brücke bombardiert. Gleich an der ersten Ecke sitzt ein Heckschütze, dahinter baut sich ein zweiter auf. Im Lager stehen zwei Wachtürme. **Jagen Sie die rote Tonne rechts hoch, schon gibt's einen weniger.** Arbeiten Sie sich durch den Schützengraben vor. **Nach dem Kampf sprengen Sie den zweiten Turm.**

Am Strand

Der Strand ist gut bewacht. Die Basis links besitzt drei Wachtürme, ein Geschütz am Boden und Mörser. Zwei Benzinfassern erleichtern Ihnen das Leben. **Legen Sie Dynamit an die Bauten, bevor Sie weiterziehen.** Der Trampelpfad nach Süden führt zur Artillerie. Schreiten Sie langsam voran, dann fliegen die einschlagenden Granaten ins Leere. An der Absperrung werfen Sie eine Granate voraus – schon ist die Hälfte der Arbeit erledigt. Im folgenden Lagerabschnitt wandern Sie nach links hinter die Kisten, schießen die Fässer in Brand und schleudern über den hölzernen Laufsteg hinweg eine Granate zum MG-Nest. Einen Weg zur Artillerie bahnen. Lassen Sie sich nicht durch Ihre Kameraden hetzen, zwischen dem Krepel um die Artillerie stolziert ein Haufen Soldaten herum. Stellen Sie den Zeitzähler etwa auf eine halbe Minute ein, dann haben Sie auch für den Rückweg genug Zeit.

Flugstunden

Schießen Sie nicht auf Ihr Seitenruder, das beschädigt den Flieger. Beim dritten T1 haben Sie rechts auf der Insel den Funkturm, links davon die drei Bomber auf der Rollbahn und in der Lagune die Boote mit den Fassern als Ziele. Im „Schiffe versenken“-Teil fliegen Sie in geringer Höhe längs über das Schiff und klinken die Bomben aus, so-



Auf der Suche nach flankierenden Truppen gelangen Sie an diese Stelle. Die Krieger stellen sich nur tot, also Vorsicht!



1. Tappen Sie den Bewachern hinter den Sandsäcken nicht in die Falle. 2. Schleudern Sie eine Granate zum MG-Nest.



Sie starten links vor der Insel. Servieren Sie die Antenne ab, verwüsten Sie das Flugfeld und stürzen Sie sich auf die Lagune.



Werfen Sie Ihre Präsente aus niedriger Höhe auf den Flugzeugträger ab. Wenn Sie längs über die Landebahn breiten, treffen Sie fast unter Garantie.



Holen Sie sich hier unbedingt die Präzisionswaffe, damit haben Sie wesentlich bessere Karten, heil an den Strand zu gelangen. Bei der Gelegenheit sichern Sie gleich noch den leckeren Pott.

balld Sie über dem Deck sind. Beim Zerstörer kommen Sie von der Seite und lösen den Torpedo in einiger Entfernung aus. Noch ein paar Salven aus der Bordkanone hinterher, schon gehen die Kähne unter. **Wenn Sie es schaffen, die Zero hinter Ihrem Kollegen abzuschließen, sind Sie ein weiteres Mal der Held des Tages.**

TARAWA

Die Landung

Legen Sie rechts auf das Schiffswrack an. An Deck und im Bug stehen Soldaten. Räumen Sie den Pier. Dort lagern Gasflaschen und Benzinfässer. Oben im Schuppen kauernt ein Scharfschütze, dem Sie das Gewehr abnehmen. Damit visieren Sie die letzten Verbliebenen am Bug des Wracks an. Unter dem Steg liegen Verbandspäckchen, zudem erhalten Sie ein portables M92-Maschinengewehr, mit dem Sie unter den Planken aufräumen. Der Weg zum Strand ist beschwerlich. Zuerst beschließen Sie die nahen Ziele links und legen schon aus großer Entfernung auf die mittlere Stellung an. In den zerstörten Landungsfahrzeugen bekommen Sie Medizin und Munition. Zudem bieten die Eisenstücke Schutz, so dass Sie rechts fast gefahrlos vorankommen. Gelegentlich taucht auf dem Bootsteg Verstärkung auf. Bevor Sie trockene Füße bekommen, gesellen Sie sich zu Ihrer Gruppe, mit der Sie den Gegenschlag abwehren. Am Verteidigungswall entlang nach Süden tasten.

Den Strand sichern

Geradeaus beseitigt Tommy die Mannschaft hinter den Sandsäcken und marschiert nach links, wo er die Krieger in der zerborstenen Holzütte von der Seite her überrascht. Gehen Sie in das Haus im Norden, dort bekommen Sie ein tragbares M92. Stellen Sie sich dann an das feste MG wenige Schritte weiter, um die Attacke zu vereiteln. Klemmen Sie sich das M92 wieder unter

den Arm und stellen Sie es bei der Diele vor Ihnen auf. Falls Ihnen die Munition ausgeht, steigen Sie auf den Mörser um – in der steilsten Einstellung erreichen Sie die Schurken vor Ihnen. **Beelen Sie sich! Räumen Sie schnell das Flugabwehrgeschütz im Osten, bevor die Mannschaft den alliierten Flieger erwischt.**

Die Artillerie

Bewegen Sie sich durch die Häuser vor Ihnen. An der Seite laufen Sie durch die Schützengräben und räumen die Bunker. Vor dem Panzer steht eine rote Tonne, rennen Sie dort links zur Hütte weiter. Die zwei Kanonen rechts sprengen Sie erst, wenn die Luft rein ist. Neben dem nächsten Durchgang steht links ein Geschützturm, hockend sehen Sie den Schützen. Sprengen Sie die beiden letzten Artilleriestellungen. Bevor es weiter geht, tanken Sie im Bunker ganz im Süden noch mal auf. Spätestens hier bekommen Sie das Model96 LMG.

Zurück zum Strand

Die beiden Geschütze werden besetzt, sobald Sie an dem Stacheldraht vorbeilaufen. Springen Sie in den Bombenkrater und schießen Sie von dort aus nach rechts. **Im Bunker in dieser Richtung lagern Torpedos, die Sie sprengen. Stellen Sie die Uhr nicht zu kurz ein und geben Sie Porgensgeld.** Laufen Sie anschließend linker Hand weiter und flüchten Sie per Auto – sparen Sie sich das Gebälge während der Fahrt.

Zum Kommandoposten

Überwinden Sie die ersten Verteidiger. Umgehen Sie die MGs in dem Bunker rechts herum. Nehmen Sie dazu die Route durch den Bombentrichter und krabbeln Sie hinter den Resten der Holzwände bis an die Betonmauer. Zuerst werfen Sie Granaten vor den Eingang und rennen dann mit gezückter Maschinenpistole los, um die zahlreichen Verteidiger zu überraschen. Beelen Sie sich, die Panzer drehen sonst den Turm bis zu Ihnen.

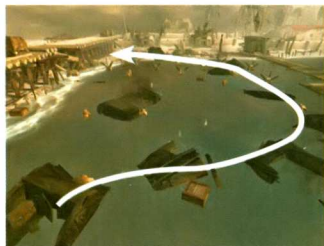
Bringen Sie anschließend Sprengladungen an die Fahrzeuge und die Dachantenne an. Nachdem keine Verteidiger mehr vorhanden sind, nutzen Sie die Luke im Erdgeschoss und schlagen sich zum nächsten Abschnitt durch.

Der große Bunker

Links aus dem zerstörten Kettenfahrzeug holen Sie sich das Scharfschützengewehr, falls Sie keines mehr haben. Kriechen Sie unter den Ketten durch, um die letzte Kanone zu zerstören. Auf dem mittleren Podest zwischen den Gräben steht ein Panzerabwehrgeschütz. Rücken Sie es etwas nach links und erledigen Sie den feindlichen Panzer im Osten – mitnehmen lohnt sich. In diese Richtung vormarschieren. Die Gewehre in der Stellung vor Ihnen werden immer wieder neu besetzt. Conlin sucht Schutz hinter den Fasern, feuert auf beide Schützen und rückt bis zum Panzer rechts vor. Wiederholen Sie das Spielchen, werfen Sie sich danach in den Trichter. Die Verteidiger wagen einen Ausfall und der Unterstand fliegt in die Luft. Hasten Sie durch die Gänge. Am Ausgang achten Sie darauf, dass die Feinde sich nicht nur vor Ihnen aufgebaut haben, sondern auch über Ihnen in Ihrem Rücken stehen. Tom bekämpft den rechten Soldaten im bombensicheren Bunker und spurtet sofort über die Leitern hoch bis zum Belüftungsrohr. Nach der Explosion kauern Sie sich dort in die Mitte und harren aus.

Die letzte Schlacht

Kümmern Sie sich um die Geschütztürme mit Hilfe Ihres Scharfschützengewehrs oder mit der panzerbrechenden Kanone – falls Sie diese mitgenommen haben. Schlagen Sie sich zur letzten Verteidigungslinie durch. Springen Sie zu Ihren Kameraden in den Graben und warten Sie ab, bis die Granaten den Bunker zerstört haben. Die letzten Verbliebenen starten eine Banza-Attacke. Ziehen Sie sich etwas zurück und sammeln Sie das Team. ANSGAR STEIDLE



Staffieren Sie sich in den Trümmern aus und dann nichts wie ab zu Ihrem Trupp unter dem Steg.



Stapfen Sie durch den Bombentrichter, Krabbeln Sie hinter der Ruine vorwärts bis vor den Bunker.



Links mopsen Sie sich das Scharfschützengewehr und sprengen die Kanone. Von der Mitte aus erledigen Sie den Panzer.

Need for Speed Underground 2

Es ist wieder so weit: Nachts treffen sich Tuningfans mit ihren hochgezüchteten Boliden in einsamen Gegenden, um die Stadt bei illegalen Rennen unsicher zu machen. Mit unserer Hilfe werden Sie Ihre Gegner in NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2 auf die hinteren Plätze verweisen.

DIE EVENTS

Outrun

Spontane Verfolgungsjagden durch die gesamte Stadt bieten eine einfache Möglichkeit, den Kontostand schnell aufzubessern – oder gegen Null gehen zu lassen; denn der Verlierer zahlt. Um im Zweikampf zu bestehen, sollten Sie also über eine gute Ortskenntnis verfügen. Falls Sie den Vordermann nicht gleich zu Beginn abdrängen oder in einen Unfall verwickeln können und der Abstand

zu groß wird, versuchen Sie ihm auf einer alternativen Strecke zu folgen. Mit etwas Glück kommt er Ihnen dann sogar wieder entgegen. Auf Autobahnen empfiehlt es sich, den Rivalen auf der Gegenfahrbahn einzuholen und die nächste Abfahrt zu nehmen.

Rundkurs/Sprint

Diese Rennen quer durch die gesamte Stadt werden Ihnen am häufigsten begegnen. Gute Fahrzeugbeherrschung – vor allem in Kurven – und ein ausgewogenes Setup sind also Pflicht. Nicht immer sind alle möglichen Wege auf der Rennkarte eingezeichnet, darum sollten Sie nach Abkürzungen Ausschau halten. Insbesondere bei Autobahnkreuzen kann man oft einige Meter auf der richtigen Spur sparen.

Drift

Hecktriebler lassen sich zwar eher gewöhnungsbedürftig steuern, ermöglichen jedoch die

spektakulärsten und längsten Drifts. In keiner anderen Disziplin zählt sich konsequentes Üben so sehr aus wie hier. Sobald Sie es schaffen, sich permanent schlingelnd über die Geraden und durch die Kurven zu schieben, sind sechsstellige Punktzahlen keine Seltenheit mehr. Aber auch mit den frontgetriebenen Fahrzeugen lassen sich akzeptable Ergebnisse erzielen, wenn die Geschwindigkeit beim Drift hoch genug ist. Für alle Klassen gilt: Ziehen sie lieber rechtzeitig die Notbremse, als an die Bande zu stoßen. Und lassen Sie Ihren Mitstreitern ruhig ein wenig Vorsprung, um dann freie Bahn zu haben.

Downhill-Drift

Im Gegensatz zum „normalen“ Drift bleibt ein Zusammenstoß mit anderen Fahrzeugen hier nicht ungesühnt. Straßenführung und fehlende Bonuszone erschweren die Lage zusätzlich. Dafür reicht es oft zum Sieg, in einigen engen Kurven ordentlich zu punkten. Nutzen Sie die Geraden, um viel

Die Straßen von Underground 2: So finden Sie alle wichtigen Orte im Handumdrehen





Auf der Bonuszone zu driften, das ist einfach – allerdings ist es schwierig, die Streckenbegrenzung nicht anschließend auch gleich noch zu rammen.



Vor scharfen Kurven auf den Underground-Racing-League-Strecken helfen die Zahlenschilder am Streckenrand, damit Sie sich Ihren optimalen Bremspunkt merken.

Schwung zu holen und vermeiden Sie Kollisionen, damit Ihr Multiplikator erhalten bleibt.

Street-X

Die Strecken erinnern zwar an einen Driftkurs, aber Sie sollten es tunlichst vermeiden, die Traktion zu verlieren. Um die Strecken auf dem schnellsten Weg zu befahren, ist ständiger Bodenkontakt nötig. Die kürzeste Strecke ist hier die Ideallinie, steuern Sie also immer direkt auf die Innenseiten der Kurven zu. Falls Sie jemanden vor sich haben, bietet sich dort die beste Gelegenheit, ihn zu rammen und zu überrunden. Bremsen Sie vor einer Kurve gerade so stark ab, dass Sie, auch beim Betätigen der Handbremse (für einen U-Turn), nur minimal nach außen getragen werden und schnell wieder beschleunigen können.

Drag

Ein guter Start und perfektes Schalten sind hier nur die halbe Miete, Aufmerksamkeit hat höchste Priorität. Strecke und Gegner müssen im Auge behalten werden; die Verfolgerperspektive und der Rückspiegel helfen dabei. Hindern Sie die Konkurrenten am Überholen, indem Sie ihnen rechtzeitig den Weg abschneiden oder sie abdrängen. Falls das nicht gelingt,

müssen Sie sofort die Verfolgung aufnehmen. Nur so können Sie vom Windschatten profitieren, sich langsam wieder „ransaugen“ und vorbeiziehen. Falls Nitro an Board ist und Sie in Führung liegen, sollten Sie das bis zur Zielgeraden aufsparen.

Underground Racing League (URL)

Bei diesen Hochgeschwindigkeitsrennen kommt es auf eine gute Kurvenlage und -technik an. Die Zahlen auf den Schildern am Streckenrand unterstützen Sie dabei, sich den optimalen Brems- und Einlenkpunkt zu merken.

Zeitfahren

Damit Ihr Wagen das Cover eines Szenemagazins verschönern kann, müssen Sie erst mal den Fotografen erwischen. Die Zeit dafür ist knapp bemessen, also ist der Weg das Ziel. Das GPS zeigt Ihnen die kürzeste Strecke, jedoch ist das nicht unbedingt auch die schnellste.

DER KARRIERE-MODUS

Willkommen im Spiel!

Einen schicken Wagen haben Sie da, doch leider gehört er nicht Ihnen. Das sollte Sie aber nicht daran hindern, damit ein wenig die Stadt

zu erkunden und hier und da ein Rennen zu fahren, bevor Sie ihn wieder zurückgeben. Es wird noch eine ganze Weile dauern, bis Sie sich selbst so ein Geschoss leisten können. Und das schnell gewonnene Geld können Sie natürlich behalten.

Fahrzeugauswahl

Kaufen Sie kein Auto, ohne vorher eine Probefahrt gemacht zu haben. Fahrzeuge mit Heckantrieb sollten nur von fortgeschrittenen Fahrern gewählt werden, weil sie schwerer zu kontrollieren sind. Da die Unterschiede in den Fahrleistungen ansonsten kaum der Rede wert sind, können Sie emotional entscheiden.

Upgrades

Auch wenn Ihr Auto für den Underground noch viel zu gewöhnlich aussieht, sollten Sie natürlich zuerst die Leistung verbessern. Erst wenn Sie einen Sponsor gefunden haben, sind Sie verpflichtet, visuelle Upgrades zu installieren. Investieren Sie aber anfangs nicht mehr in den Style als unbedingt nötig – Ihr Geld ist noch hart erspielt. Später verdienen Sie mehr an den Rennen und können sich alles leisten, was so in den Shops eintrifft. Achten Sie auch genau darauf, was die einzelnen Upgrades be-

Die Autobahnkreuze: Orientierung leicht gemacht, dank eingefärbter Wegstrecken



Die Autobahnkreuze sind recht verwirrend. Anhand der farbigen Einzeichnungen wird die jeweilige Streckenführung deutlich.



Verkehrsunfälle hinterlassen zwar keinerlei Schäden an den Fahrzeugen, halten Sie aber unangenehm lange auf. Blöd, wenn Ihnen währenddessen die Gegner davonfahren.



Ein Downhill-Drift mit hoher Geschwindigkeit kann Ihnen bereits zum Sieg verhelfen. Suchen Sie sich einfach eine taktisch günstige Stelle dafür aus.

wirken. Ein 6-Gang-Getriebe beispielsweise verbessert bei manchen Modellen zwar die Beschleunigung, geht aber zulasten der Höchstgeschwindigkeit.

Tuning

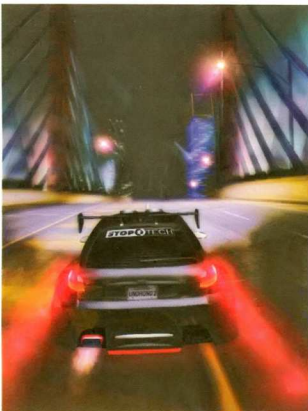
Sie können erfreulich viel an den verbauten Teilen einstellen. Das ist insbesondere für die schwierigste Spielstufe und für Online-Games sehr hilfreich. Aber in jedem Fall kann ein leistungsstarkes Tuning für Drag-Races Ihnen mehrere Sekunden bringen.

Mittelbeschaffung

Brauchen Sie Geld? Da gibt es mehrere Möglichkeiten. In der Stadt finden Sie beispielsweise öfter kleine Finanzspritzen. Auch ein Sponsorenvertrag (ab Level 2) und die damit verbundenen Pflichtrennen füllen die Kasse überdurchschnittlich gut. Absolvieren Sie diese und die URL also zuerst, wenn Sie Ihr Budget aufstocken wollen. Schließlich haben Sie noch ständig die Möglichkeit, an Outruns teilzunehmen, was aber bekanntlich mit einem gewissen Risiko verbunden ist.

Lachgas, Nitro, N2O

Es kann nie schaden, einen vollen Tank Extraschub zu haben. Mit kleinen Showeinlagen ist das erledigt: Eine einfache 360-Grad-Drehung bringt satte 400 Einheiten. Aber auch U-Turns, Slides, Sprünge und dichtes Vorbeifahren an anderen Autos füllen die Kartusche. RUDI BIRKENBACH



Sparen Sie ein wenig Nitro für den Schlussprint auf, falls es auf der Zielgeraden noch knapp wird.

Die Fahrzeuge

Nicht alle Autos, die gut bestückt vom Band gehen, lassen sich auch gut aufrüsten. Diese chronologische Tabelle enttarnt so manchen Wolf im Schafspelz und gibt Aufschluss, wie sich die Installation aller Leistungsupgrades auf die einzelnen Wagen auswirkt. Durch individuelles Feintuning können natürlich noch bessere Leistungen erzielt werden. Aber lassen Sie sich nicht nur von den blanken Werten beeindrucken, auch die Antriebsart ist für ein optimales Fahrverhalten von großer Bedeutung.

Fahrzeug	Antrieb	Handling		Beschleunigung		Höchstgeschwindigkeit	
		Serie	Upgrade	Serie	Upgrade	Serie	Upgrade
Peugeot 206 GTI	Front	10	88	0	89	31	69
Ford Focus ZX3	Front	6	100	0	92	32	72
Toyota Corolla	Heck	0	94	0	94	33	67
Nissan 240 SX	Heck	10	100	1	100	33	74
Mazda Miata MX-5	Heck	7	100	0	94	39	86
Honda Civic	Front	6	92	0	97	39	69
Hummer H2	Allrad	0	53	0	92	1	36
Lincoln Navigator	Allrad	0	58	0	86	0	39
Cadillac Escalade	Allrad	1	58	0	94	6	47
Hyundai Tiburon	Front	11	99	8	100	28	64
Nissan Sentra	Front	11	97	6	100	24	61
Toyota Celica	Front	18	100	1	100	32	72
Lexus IS 300	Heck	17	85	11	94	24	60
Toyota Supra	Heck	15	100	21	100	21	60
VW Golf GTI	Front	11	100	3	89	24	64
Audi A3	Allrad	25	100	25	97	29	71
Acura RSX	Front	14	89	15	97	32	69
Mitsubishi Eclipse	Allrad	14	94	8	97	33	69
Audi TT	Allrad	22	97	25	97	42	76
Mazda RX-8	Heck	25	96	18	97	39	75
Nissan 350Z	Heck	31	97	25	100	28	61
Infiniti G35	Heck	25	92	21	97	25	63
Mitsubishi 3000 GT	Allrad	28	88	28	89	31	68
Pontiac GTO	Heck	26	83	25	100	17	50
Ford Mustang GT	Heck	25	94	25	100	18	56
Nissan Skyline	Allrad	22	100	25	97	50	88
Mitsubishi Lancer	Allrad	31	89	25	89	42	72
Mazda RX-7	Heck	28	83	25	94	33	67
Subaru Impreza	Allrad	36	94	25	92	31	67



Rücken Sie Ihr Fahrzeug ins rechte Licht, wenn Sie einen Termin zum Fotoshooting bekommen. Schließlich wollen Sie doch mit den Bildern protzen.



Achten Sie beim schnellen Drag-Modus auf die gemein platzierten Hindernisse: Wenn Sie hier einen Unfall bauen, sind Sie auf der Stelle raus aus dem Rennen.

Einstellungen

Natürlich obliegt es Ihren persönlichen Präferenzen, welche Auswahl Sie bei den Spieleoptionen treffen. Unentschlossene und Einsteiger finden hier dennoch eine kleine Entscheidungshilfe.

Schwierigkeitsgrad

Wenn Sie den ersten Teil der *Underground-Reihe* durchgespielt haben, kommt der Modus „Einfach“ nur infrage, wenn Sie Ihr Fahrzeug in Rekordzeit aufrüsten wollen: Die Gegner sind hoffnungslos untermotorisiert, trotz zahlreicher Kollisionen und unsauberer Fahrweise gewinnen Sie mühelos. Lediglich bei den neuen Events „Downhill-Drift“ und „Street-X“ sind eventuell mehrere Anläufe zum Sieg nötig. Anfänger werden für diesen Schwierigkeitsgrad aber dankbar sein, auch weil sie

sich keine Gedanken über Feintuning und taktische Fahrzeugwahl machen müssen.

Perspektive

Die Ansichten „Stoßstange“ und „Fahrzeugdach“ vermitteln das realistischste Fahrgefühl und ermöglichen eine gute Einschätzung der Strecke. So haben Sie zwar Ihr selbst gestaltetes Schmuckstück nicht permanent vor Augen, aber dafür gibt es ja schließlich ein Replay.

Schaltung

Die Frage nach manueller Schaltung stellt sich nur, wenn Sie Ihr Fahrzeug sicher beherrschen. Mit ihr kann man durch vorausschauende Fahrweise noch etwas Zeit gutmachen, was insbesondere bei höchstem Schwierig-

keitsgrad und gegen menschliche Mitspieler von Vorteil ist. Außerdem haben Sie so noch ein Ass im Ärmel: Die Motorbremse. Zum Verzögern vor Kurven einfach mal einen Gang runterschalten. So bleibt das Auto besser kontrollierbar als beim normalen Bremsen.

Lenkrad oder Tastatur?

Die Tastatur reicht vollkommen aus, um hier zu gewinnen. Falls Sie aber Probleme mit der ungenauen Steuerung haben, empfiehlt sich die Anschaffung eines Lenkrades. Dann werden auch kleinste Lenkbewegungen erkannt und die analoge Signalübertragung der Pedale hilft enorm beim Halten der optimalen Drehzahl beim Drag. Außerdem können Sie einen Hecktriebler beim Driften quasi mit dem Gasfuß präzise lenken.

Kurventechnik

Grundsätzlich gilt: Kurven immer von außen nach innen anfahren, um einen größtmöglichen Radius bei kurzer Wegstrecke zu schaffen. Je nachdem, wie Sie die Kurven durchfahren möchten, gibt es verschiedene Wege, um die Spur zu halten.

Sicher

Da es kein ABS gibt, können Sie nicht gleichzeitig lenken und bremsen. Verzögern Sie also vor der Kurve, um sie dann mit vollem Grip zu nehmen und sofort wieder zu beschleunigen. Falls Sie sich in der Geschwindigkeit verschätzt haben, sollten Sie in dieser Reihenfolge vorgehen:

1. Kleine Fehler können korrigiert werden, indem Sie einen kleinen Moment vom Gas gehen.

2. Falls das nicht hilft, tippen Sie kurz die Bremse an.

3. Jetzt hilft nur noch die Handbremse, um nicht gegen ein Hindernis zu stoßen.

Spektakulär

Sie mögen es lieber schnell, laut und quietschend? Dann lenken Sie kurz vor der Kurve in Richtung Ecke ein, ziehen die Handbremse und lenken sofort gegen. So kommen Sie zwar manchmal etwas langsamer durch die Kurve, können den Nachteil aber durch das dabei aufgefüllte Nitro wieder ausgleichen. Falls Sie sich hier verschätzen, ist es allerdings schwer, noch etwas auszugleichen. Sie können versuchen, einen Zusammenstoß mit einer Ladung Nitro zu verhindern. Entweder das klappt oder Sie setzen die Karre mal so richtig gegen die Wand.



Mit der richtigen Kurventechnik haben Sie nicht nur beim Street-X schnell die Nase vorn.



Malen Sie ruhig ein paar Kreise auf die Straße – das sieht gut aus und füllt Ihr Nitro schnell nach.



Risikante Fahrweise zahlt sich aus: Je öfter Sie dicht am fließenden Verkehr vorbeifahren, desto mehr Punkte bringt das.

Star Wars Battlefront

Die Schlacht um Hoth ist geschlagen und Sie suchen neue Herausforderungen? Na! Auf Kashyyyk, Yavin und weiteren Planeten aus dem riesigen STAR WARS-Universum gibt es jede Menge zu tun. Mögen unsere BATTLEFRONT-Tipps mit Ihnen sein.

SCHROTTREIF

Droidenjagd

Egal ob Rebell, Diener des Imperators, Klonkrieger oder Separatist – in fast allen Online-Partien sieht man zerstörte Droiden. Diese überall auf den Karten verteilten „Blechbüchsen“ garantieren Munitionsnachschub oder dienen als Sanitäter, um angeschlagene Kämpfer wieder auf die Beine zu stellen. Ein Team, das es schafft, diese Ressourcen für die gegnerische Partei zunichte zu machen, ist im Vorteil. Aber nicht gleich aufgeben, wenn Sie ins Hintertreffen geraten – stattdessen den Fusionschneider der Piloten einsetzen. Damit reparieren Sie auch zerstörte Droiden.

KAMINO: TOPICA CITY, KLONKRIEGE

1. Strategisch interessant ist der große runde Komplex des Klonzentrums. Die Jetpack-Truppen der Klonkrieger können mithilfe ihrer Jetpacks Positionen auf dem Dach einnehmen. Von diesem Platz lassen sich praktisch alle wichtigen Kontrollpunkte beobachten.
2. Aufseiten der Separatisten sind die Droidikas geeignet, um in den engen Gängen die gegnerischen Truppen aufzuhalten. Schwierig ist deren Steuerung, die viel zu schwammig ist.
3. Die Jetpack-Truppen schweben zu den Kontrollpunkten hin. So lässt sich eine regelrechte „Luftlandung“ durchführen, da die Entfernungen zwischen den Plattformen nicht groß sind.
4. Scharfschützen finden an den verlängerten Vorsprüngen der Unterbauten gute Versteckmöglichkeiten. Säule und Laterne geben ausreichend Deckung.

KASHYYYK: INSELN, GALAKTISCHER BÜRGERKRIEG

1. Die Karte eignet sich besonders für kleinere Gefechte. Die Raumjäger sind letztlich überflüssig,

da sich Dogfights aufgrund der kleinen Spielfläche nur schwer spielen lassen.

2. Die Kontrollpunkt-Verteidigung ist auf beiden Seiten hervorragend in den Höhlen umzusetzen. Dort gibt es ausreichend Deckung, die vor allem den Scharfschützen nutzt.

3. Sehr zu empfehlen sind Flankenangriffe. Meistens tummeln sich die Spieler in der Kartenmitte und beharren sich, was das Zeug hält. Dabei bieten die steilen Überböschungen eine gute Möglichkeit, ungesehen zum nächsten gegnerischen Kontrollpunkt zu schleichen.

4. Die Buschpartien sind bestens geeignet, um Minen zu legen. Normalerweise erkennt ein Gegenspieler die zu spät und schon haben Sie einen Prag mehr auf dem Konto.

KASHYYYK: DOCKS, GALAKTISCHER BÜRGERKRIEG

1. Die Verteidiger der Docks nutzen die Plattformen konsequent aus. Ob mit Raketenwerfer oder als Scharfschütze – die hölzernen Ausgucke bieten exzellente Übersicht, um das Terrain zu kontrollieren und feindliche Kräfte zu bearbeiten. Während sich die Scharfschützen um die Infanterie-Einheiten kümmern, erledigen Raketenwerfer die Fahrzeuge.
2. Im galaktischen Bürgerkrieg kommen die Wookies an dieser Stelle voll zum Zuge – die Bomben sind ideal, um AT-STs zu zerlegen.
3. Spielen Sie auf der imperialen Seite, ist Mannschaftsgeist gefragt, um diese Karte zu meistern. Scharfschützen geben in liegender Position vom südlichen Kontrollpunkt aus Deckung. Hauptziele sind gegnerische Raketenwerfer oder Wookies, die Gernern gefährlich werden können.

NABOO: EBENEN, KLONKRIEGE

1. Der mittlere Kontrollpunkt ist meist hart umkämpft. Versuchen Sie, auf den umgestürzten Steinsäulen Abwehrtürme zu errichten. Ein Job für die Piloten auf jeder Seite.
2. Wollen Sie die Türme der Gegenpartei beseitigen, empfiehlt sich der Einsatz der Schwabepanzer. Deren Feuerkraft ist stark genug, um die Türme zu demolieren.
3. Die hohlen Steinköpfe sind ideal, um sich mit Scharfschützen oder Raketenwerfer zu

verschanzen und Angreifer abzuwehren. Doch Vorsicht – gute Raketenbeschützen setzen eine derart platzierte Truppe schnell außer Gefecht, da die Öffnung genug Platz bietet, um hineinzufeueren.

NABOO: THEED, KLONKRIEGE

1. Manch ein Spieler fragt sich, wozu es auf dieser Karte Schwabepanzer gibt. In den engen Straßen rund um den Palast sind die dicken Brocken schwerfällig. Aber setzen Sie die Gefährte doch mal auf der Wasseroberfläche um den Rundbau ein. Von dort lassen sich Angreifer prima abwehren.

2. Eine bewährte Taktik der Palast-Angreifer besteht darin, zunächst die beiden Kontrollpunkte an den Flügeln einzunehmen. Zum Schluss werden die Panzer am verbleibenden Kontrollpunkt platziert. Gegen dieses Spawn-Killing hat die andere Seite kaum eine Chance. Trotzdem ist es ratsam, auf ein solches Spielverhalten zu verzichten, da es in der Community nicht gern gesehen wird.

RHEN VAR: HAFEN, GALAKTISCHER BÜRGERKRIEG

1. Anders als auf Hoth gibt es hier keine T-47-Schneegleiter, mit denen sich AT-ATs per Harpune beseitigen lassen. Effektiv gegen die Stahlungeheuer sind Kampfgleiter und Wookies. Während die Pelzträger Haftminen an den Beinen der AT-ATs anbringen, feuern die Gleiter aus allen Rohren auf den Blechkoloss. Der Rest des Rebellentams schützt die entsprechenden Einheiten und kümmert sich um Infanterie und Schwabepanzer.
2. Auch wenn sich ein Großteil des Gefechts um den imperialen Kampfläufer dreht – die Eistunnel sind strategisch wertvoll. Oft gelingt es einem Team, die Tunnel für sich zu nutzen, um gegnerische Kontrollpunkte hinterrücks einzunehmen.
3. Wer die Tunnel verteidigen will, setzt Minen ein und postiert einen Schwabepanzer am Ausgang.

RHEN VAR: ZITADELLE, GALAKTISCHER BÜRGERKRIEG

1. Die Karte ist sehr verschachtelt und bietet viele Versteckmöglichkeiten. Einheiten mit Jet-



Von der hölzernen Plattform aus nehmen Sie mit dem Raketenwerfer sofort die imperialen Geher aufs Korn. Nach jedem Schuss Deckung suchen.



Der Spieler im Schwabepanzer hat gut aufgepasst und den gegnerischen Abwehrsturm (1) sofort unter Beschuss genommen.



Das imperiale Team unterschätzte im Gefecht auf Rhen Var die Panzer der Rebellen. Ohne den Stahlkoloss haben es Vaders Truppen schwer auf dieser Karte.



Die Rebellenpanzer versuchen vergebens, die anrückenden AT-STs aufzuhalten. Arbeiten Sie in Teams, um mit den gegnerischen Fahrzeugen aufzuräumen.

packs sind im Vorteil, da sie rasch den Standort wechseln, Mauern überwinden und sich so schnell gegnerischen Kontrollpunkten nähern können.

2. Darüber hinaus nehmen Jetpack-Truppen auch erhöhte Versteckpositionen ein und überraschen den Feind. Es dauert meist einige Zeit, bis Ihr versteckter Schütze von Gegenspielern entdeckt wird.

TATOOINE: SANDMEER, GALAKTISCHER BÜRGERKRIEG

1. Die Kontrollpunkte Haus (Rebellen) und Sandmeer (Imperiale) bilden erfahrungsgemäß die primären Angriffsziele, da dort die meisten Fahrzeuge der jeweiligen Partei erscheinen.

2. Die Schwebepanzer der Rebellen sind etwas robuster als die imperialen Geher. Gut eingespielte Teams räumen mit den Panzern fast alles weg.

3. Sobald die Rebellen nur noch den Kontrollpunkt Haus besitzen, bauen sich die imperialen Spieler gern dort auf, um massenweise Spawnkills einzuleiten.

4. Ebenso verfahren Rebellentteams am Kontrollpunkt Sandraupe. Um eine solche „Sackgasse“ zu vermeiden, ist es ratsam, möglichst früh einen der Tusken-Kontrollpunkte zu übernehmen. Schnelle Vehikel wie die Speeder-Bikes helfen weiter.

5. Kommen Sie dem Sarlacc nicht zu nahe. Kenner der ersten Trilogie wissen, dass mit dem gefährlichen Untier nicht zu spaßen ist.

TATOOINE: MOS EISLEY, GALAKTISCHER BÜRGERKRIEG

1. Hauptziel für die imperiale Seite ist der Hangar von Mos Eisley. Kurz nachdem dieser Kontrollpunkt eingenommen worden ist, erscheint vor dem Hangar ein AT-ST, der einen netten Bonus abgibt. Die Rebellen erhalten kein Fahrzeug, wenn der Hangar wieder ins eigene Team übergeht.

2. Statt den Hangareingang zu stürmen, setzen gewiefte Imperiale Darktrooper ein, um mit deren Jetpacks von der Nordostseite über die Mauern zu hüpfen.

3. Rebellentteams tun gut daran, den Hangar auf Biegen und Brechen zu verteidigen. Sprechen Sie sich mit den Mitspielern ab, dass sowohl die Geschütze besetzt sind als auch der nördliche Mauerbereich überwacht wird.

4. Ein wahres Scharfschützenparadies geben die vielen Dächer der Stadt ab. Lauffreudigere Spieler nutzen die Winkelgassen und hüpfen über die Mauern, um sich schnell zu gegnerischen Kontrollpunkten zu begeben.

5. Kontrolliert ein Team die Cantina, ist es ratsam, die dortigen Eingänge permanent zu verminen. So lässt sich die Kneipe leicht verteidigen, da es bei dem EG-Droiden in der Ecke permanent Minennachschub gibt.

YAVIN 4: TEMPEL, GALAKTISCHER BÜRGERKRIEG

1. Flies – die Imperialen besitzen AT-STs, mit denen sie die Rebellen dezimieren können.

2. Was im Eifer des Gefechts von vielen Spielern übersehen wird: Im Süden führt ein schmaler Pfad am Wasserfall direkt zum Kontrollpunkt mit den AT-STs. Sind die Rebellen fix, übernehmen sie diesen Punkt und verschaffen sich so einen Vorteil.

3. Ansonsten ist die Karte für die Rebellen in den schicken Tarnanzügen gut geeignet, um sich hinter Gebüsch zu verstecken.

4. Speeder-Bike-Fahrten sind nützlich, um schnelle Vorstöße zu machen.

5. Achtung, auf dieser Karte wird mit Vorliebe vermutet, da die Metallscheiben nur schwer auf dem Waldboden zu erkennen sind.

YAVIN 4: ARENA, GALAKTISCHER BÜRGERKRIEG

1. Für die Imperialen gilt, mit den AT-STs möglichst im Team zu arbeiten, um mit den Schwebepanzern der Rebellen fertig zu werden.

2. Die Logen-Punkte lassen sich mit Darktroopern flott einnehmen. Mit einem Sprung ist fast die gesamte Breite der Arena zu überbrücken.

3. Beide Teams sind gut beraten, möglichst früh den Kommandoposten der Gegenseite einzunehmen. Hat die Gegenseite keine Fahrzeugunterstützung, ist die Karte schnell gewonnen.

4. Die Logenseiten sind begehrt für Scharfschützen, da sich gute Versteckmöglichkeiten ergeben.

5. Sprechen Sie sich im Team ab, um genügend Piloten einzusetzen, die Abwehrtürme und Fahrzeuge in Schuss halten.

STEFAN WEISS



Die Rebellen ließen den Hangar ungeschützt. So gelangt dieser Darktrooper unbemerkt zum Kontrollpunkt (1) und damit an den AT-ST.



Der südliche Kontrollpunkt der Imperialen hat eine Schwachstelle: Der Pfad, welcher sich unscheinbar am Wasserfall vorbei zum Plateau hochschlingt.

Rollercoaster Tycoon 3

Legen Sie die Sicherheitsgurte an, stellen Sie Ihre Rückenlehnen senkrecht und verstauen Sie Ihre Gepäckstücke rutschfest unter Ihrem Vordersitz. **ROLLERCOASTER TYCOON 3** rüttelt Passagiere wach. Wie Sie Parkbesuchern den Adrenalinkick verabreichen, verraten wir hier.

ERSTE SCHRITTE

Tutorial

Das Tutorial von *Rollercoaster Tycoon 3* ist in verschiedene Kapitel gegliedert. Um nicht gleich zu Beginn den Überblick zu verlieren, spielen Sie unbedingt alle Kapitel durch. Lernen Sie, wie man Parks von Grund auf gestaltet, Achterbahnen baut, Besucher mittels Imbiss- und Getränkestände versorgt und Fanartikel unter das Volk bringt.

Sandkasten

Neben den 18 bunt gestalteten Szenarien bietet Ihnen *Rollercoaster Tycoon 3* die Möglichkeit, nach Lust und Laune zeit- und geldunabhängig zu tüfteln. Im Sandkasten-Modus finden Sie sich in einer Art autodidaktischem Tutorial wieder. Anders als in den nach Themen aufgeteilten Szenarien stehen Ihnen hier alle Entwicklungsstufen der verschiedenen Attraktionen zur Auswahl. Gestalten Sie einen Park frei nach Ihren Wünschen und finden Sie heraus, wie die Besucher darauf reagieren.

Ziel des Spiels

Das Ziel des Spiels ist simpel: Verbuchen Sie so schnell wie möglich eine positive Bilanz. Dies erreichen Sie nicht nur durch den Bau halsbrecherischer Achterbahnen, auch die Grundbedürfnisse Ihrer Besucher sind zu befriedigen.

DIE THEMENWELTEN

Generisch

Die generische Themenwelt bezieht sich vor allem auf den klassischen Freizeitpark ohne Schnörkel. Ein Park dieser Kategorie ähnelt einem großen Volksfestplatz mit spießigen Dekorationen. Die Zielgruppe begrenzt sich auf Familien mit kleinen Kindern.

Gruselig

Idealer Tummelplatz für Halbstarke. Furchterregende Fahrgeschäfte, gruselige Dekorationen und grausig-leckere Köstlichkeiten sind ein wahrer Besuchermagnet.

Sci-Fi

Zukunftsorientierte Themenparks wecken das Interesse von Kindern und Jugendlichen gleichermaßen. Die Szenerie wird vor allem durch hängende Achterbahnen charakterisiert.

Western

Ein Westernpark lebt tatsächlich vom Cowboy- und Indianer-Image. Die stielichte Holzachterbahn darf hier auf keinen Fall fehlen, um Familien anzuziehen.

Abenteuer

Inka-Schätze, geheime Gänge in der Cheops-Pyramide oder fliegende Teppiche gehören in diese Kategorie. Abenteuer szenarien bieten sich auf Inseln an und ziehen Groß und Klein gleichermaßen in ihren Bann.

PERSONAL

Allgemeine Personalpolitik

Packkundiges Personal ist ein absolutes Muss für jeden funktionsfähigen Freizeitpark. Doch beachten Sie, dass Angestellte zu entlohnen sind. Stellen Sie also nicht mehr Personal ein, als Sie sich leisten können. Das Gehalt ist ausschlaggebend für die Moral und den Zufriedenheitsgrad eines Arbeiters. Fühlt er sich unterbezahlt, sinkt seine Motivation und er arbeitet nur noch halbherzig. Ein gutes Arbeitsklima fällt auch dem Inspektor auf, der Ihren Park von Zeit zu Zeit heimsucht, um ihn zu bewerten und Ihnen Boni zu verleihen.

Wartungsarbeiter

Wartungs- und Reinigungspersonal sorgt für ausreichend Sauberkeit in Ihrem Park. Müllberge ziehen lästige Vögel an und halten Besucher fern. Spuren von sich übergebenden Passagieren halten möglicherweise andere davon ab, ein Fahrgeschäft zu betreten. Halten Sie Ihren Park rein, dann sind alle zufrieden.

Mechaniker

Mechaniker kümmern sich um die Betreuung Ihrer Attraktionen. Sie reparieren selbstständig und begeben sich nach getaner Arbeit auf Patrouille. Sie minimieren durch zügiges Eingreifen im Schadensfall die Wartezeiten und tragen so ihren Teil zu einem positiven Gesamterscheinungsbild des Parks bei.

Security

Sicherheitsbeamte sorgen für Recht und Ordnung und halten Jugendliche davon ab, Unfug zu treiben. Sie dienen auch als Informationsquelle für so

manchen verloren gegangenen Besucher. Ist Ihr Park sicher, fühlen sich Ihre Gäste wohl und die Parkbewertung steigt.

Entertainer

Entertainer halten das Publikum bei Laune und sorgen für positive Stimmung unter den Gästen. Vor allem in Grusel szenarien sind sie ein Garant für positive Bewertungen.

Eigene Gruppen

Erstellen Sie im Editor einzelne Personen oder Gruppen nach beliebigen Vorbildern und verfolgen Sie ihre Wege innerhalb des Parks. Abhängig von Alter, Geschlecht und Begeisterung lassen sich die von Ihnen erstellten Gruppen im Spiel studieren und ihr Verhalten deuten. Dies kann ein sehr nützliches Feature sein, das Ihnen die Gestaltung des Parks erleichtert.

MARKETING

Marketing

In den meisten Szenarien befinden sich bereits zu Beginn zahlreiche Besucher in Ihrem Park. Durch geschicktes Marketing können Sie diese Zahl steigern. Jede Marketing-Kampagne kann auf verschiedene Altersgruppen ausgerichtet werden und erhöht somit systematisch den Anteil Ihrer eigentlich anvisierten Zielgruppe. Vergessen Sie jedoch nicht, auch Familien als Ganzes anzusprechen, da gerade Väter sich im Spielverlauf als sehr spendabel erweisen.

Merchandising

Besucher von Freizeitparks geben gern Geld aus. Bieten Sie Ihren Gästen ausreichend Möglichkeiten und Gründe, dieser Leidenschaft zu frönen. Vor allem in Nähe des Ein- und Ausgangsbereichs entpuppen sich Souvenirläden als wahre Goldgruben. Ist Ihr Park in mehrere Themenwelten aufgeteilt, achten Sie darauf, spezifische Einkaufsmöglichkeiten in den dazugehörigen Gegenden zu positionieren.

Vielfalt und Zielgruppe

Abhängig von Ihrer primären Zielgruppe sollten Sie Ihren Park gekonnt einrichten und ausbauen. Zu beachten ist allerdings die Tatsache, dass sich auch abends Geld machen lässt. Tagsüber finden sich vermehrt Familien im Park wieder, während abends eher Halbstarke auf der steten Suche nach Nervenkitzel durch die dunklen Gassen schlendern. Bieten Sie dabei auch kleinen Gästen Grund zur Freude, indem Sie harmlose Attraktionen und Fahrgeschäfte ins Programm



Der Triple Corkscrew ist eine sehr beliebte Achterbahn. Zusammen mit schön gestalteten Umfeld ein fast perfektes Preis-Leistungs-Verhältnis.



Den sechsmaligen F1-Weltmeister werden Sie in Ihrem Park nicht zu Gesicht bekommen, doch der ein oder andere VIP beehrt Sie im Laufe der Zeit.

nehmen. Die Kunst liegt in der Mischung aus familienfreundlichen und spektakulären Angeboten. Um dafür zu sorgen, dass jeder Besucher möglichst eine komplette Parkrunde absolviert, sorgen Sie für ein gutes Mischungsverhältnis zwischen Monsterattraktionen, normalem Kram und Verkaufsständen.

AUFBAU UND GESTALTUNG

Grundlegende

Ein Informationsstand mit kostenlosen Broschüren beugt im Eingangsbereich chaotischen Verhältnissen vor und stellt sicher, dass Ihre Gäste zu ihrem Ziel finden. Durch den Bau eines Fahrgeschäfts (Bimmel- oder langsame Achterbahn) quer durch den Park, sehen Ihre Besucher gleich während der Fahrt, was auf sie wartet. Dies weckt ihr Interesse und die Wahrscheinlichkeit wird größer, dass sie spezielle Attraktionen tatsächlich nutzen.

Behutsamer Aufbau

Das oberste Ziel ist es, eine positive Bilanz zu gewährleisten. Verlangen Sie sich also anfangs nicht zu viel ab. Überstürzte Konstruktionen und allzu wilde Achterbahnen lässt die Masse in der Anfangsphase links liegen. Errichten Sie zunächst kleinere Attraktionen wie zum Beispiel jahrmarktaugliche Schleudern oder Kartbahnen. Die Anschaffung kleinerer Fahrgeschäfte ist verhältnismäßig günstig und birgt kein großes Risiko. Fällt Ihre Bilanz dann im Laufe der Zeit besser aus, wagen Sie sich an größere Projekte.

Wege und Pfade

Bei einem unübersichtlichen Wegesystem mit mangelnder Beschilderung verlaufen sich Ihre Besucher und das schlägt sich negativ in der Bewertung Ihres Parks durch den Inspektor nieder. Finden Ihre Gäste nur schwer den Weg zu einer Attraktion, leidet diese an mangelnder Auslastung. Sorgen Sie also für ein simples Verkehrsnetz mit ausreichender Beschilderung. In der Praxis hat sich ein Rundweg mit nur wenigen Abzweigmöglichkeiten bewährt. So ein Wegesystem kann später auch leichter ausgebaut werden.

Extra-Tipp: Nachts nicht die Beleuchtung vergessen.

Sitzmöglichkeiten

Lange Fußwege strengen die Gäste an. Bieten Sie ihnen deshalb ausreichend Möglichkeiten zur Rast und stellen Sie in regelmäßigen Abständen Bänke und Rastplätze auf, um Ihre Gäste länger im Park zu halten und mehr an ihnen zu verdienen. Es versteht sich von selbst, dass neben solchen Arealen Verkaufsstände das ideale Wohl bedienen.

Szenerie

Abhängig vom jeweiligen Kategorieyp Ihres Freizeitparks, können Sie spezifische Dekorationen zur Gestaltung Ihres Parks verwenden. Es steht Ihnen von kleineren Statuen und Animationen bis hin zu größeren Gebäuden ein breites Spektrum zur Verfügung. Ein schön gestalteter Park erfreut das Besucherherz und sorgt für positive Bewertungen und Bilanzen.

Feuerwerke

Bieten Sie auch Feuerwerkshows, um das Gesamteindrucksbild Ihres Parks positiv zu beeinflussen. Das Konzipieren von pyrotechnischen Showeinlagen im „Fireworks MixMaster“ erscheint anfangs etwas schwierig, doch mit ein wenig Übung finden Sie schnell heraus, wie Sie Ihre Besucher bei Dunkelheit beglücken können. Feuerwerk-Startpunkte verteilen Sie beliebig. Achten Sie jedoch auf gebührenden Sicherheitsabstand zu den Fußwegen, um vorübergehende Besucher nicht in Gefahr zu bringen. Einen solchen Fehler vermerkt der Inspektor dunkelrot im Parkbewertungsbogen.

HYGIENE

Müll

In jedem Park wird Müll produziert. Nicht allein durch den Verkauf von Getränken und Snacks, sondern auch durch diverse Mitbringsel Ihrer Parkbesucher. Sorgen Sie vor und stellen Sie in regelmäßigen Abständen Mülltonnen auf. Diese positionieren Sie hauptsächlich am Rand eines Fußwegs.

Toilette

Auch die virtuellen Gäste Ihres Parks haben natürliche Bedürfnisse. Bauen Sie genügend Toiletten. Besonders in Nähe des Eingangsbereichs, größerer Achterbahnen und Imbissbuden werden diese benötigt.

Brechreiz

Allzu heftige Achterbahnfahrten finden Ihre Besucher buchstäblich zum Kotzen. Dies tun sie dann gern und zwar immer und überall. Die anderen Gäste finden das allerdings nicht sehr lustig und meiden Brechreiz erregende Orte und Attraktionen. Um dieses Problem einzudämmen, stellen Sie neben den Toiletten ausreichend Reinigungspersonal zur Verfügung. Teilen Sie diese den gefährdeten Bereichen zu.

FAHRGESCHÄFTE

Grundlegende Informationen

In manchen Szenarien kämpfen Sie gegen die Uhr. Wollen Sie eine neue Achterbahn gestalten und bauen, tun Sie das im Pause-Modus, um nicht unnötig Zeit zu verlieren. Auch nervige Nachrichten stören nun nicht mehr bei der Arbeit.

Zielgruppenabhängig

Bieten Sie genügend Attraktionen für Groß und Klein. Familienfreundliche Fahrten sorgen vor allem tagsüber für Umsatz, während sich spektakulärere Attraktionen nachts besonders großer Beliebtheit erfreuen.

Eigene Achterbahnen entwerfen

Entwickeln Sie eigene Achterbahnen. Die Funktion „automatische Fertigstellung“ hilft Ihnen bei kniffligen Situationen. Ist Ihre Bahn zu schnell, bauen Sie Bremsblöcke ein, um die Fahrt zu drosseln. Doch sollten Sie grundsätzlich nicht allzu wilde Schaukeleien errichten. Die Hemmschwelle vieler Ihrer Besucher liegt sehr hoch und somit sind zu wilde Bahnen eher schlecht als recht.

Achten Sie auch auf eine angemessene Länge der Einstiegstationen, um mehrere Züge fahren zu lassen und Wartezeiten zu verkürzen.

Absicherung

Schützen Sie Ihre Achterbahnen, das heißt, umzäunen Sie gegebenenfalls gefährdete Bereiche. Das Sicherheitsbedürfnis Ihrer Gäste ist sehr ausgeprägt und die Bewertung Ihres Freizeitparks sinkt drastisch, sollten Achterbahnen und Fußwege zu nahe beieinander liegen.

Testläufe

Nachdem Sie eine Achterbahn konstruiert haben, leiten Sie die Testphase ein. Viele Besucher wagen sich nicht auf eine Achterbahn, sind die Tests nicht vollständig abgeschlossen. Schon in der Bauphase können Sie den Status Ihrer Achterbahn von „Geschlossen“ auf „Testphase“ ändern. Sie sehen dann die Testergebnisse für jeden Streckenteil einzeln und können frühzeitig Änderungen vornehmen.

Entwicklung und Forschung

Um weitere Entwicklungsebenen zu erreichen, betreiben Sie Forschung. Es ist möglich, Ingenieure an der Entwicklung neuer Achterbahnen, Geschäfte, Ladenextras oder Szenarioobjekten arbeiten zu lassen. Legen Sie den Betrag fest, den Sie monatlich in die Forschung investieren möchten. Sobald neue Gebäude zur Verfügung stehen, informiert Sie ein Nachrichtenfenster darüber.

DIE VIPS

Joe Sluggerball

Dieser Baseballstar ist sehr pflegeleicht, doch er hasst größere Menschenmassen und Autogrammjäger. Halten Sie also den Pöbel fern, um Joe Sluggerball bei Laune zu halten.

Clint Bushton

Der US-Präsidentenskandidat sieht sich selbst am liebsten im Mittelpunkt des Interesses. Als leidenschaftlicher Egozentriker erwartet er aufopferungsvolle Fürsorge und Aufmerksamkeit für seine Person.

Kari Oki

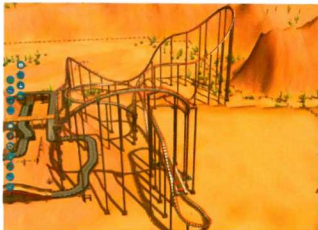
Dieser bekannte Popstar wünscht sich nichts sehnlicher als den ultimativen Kick. Geben Sie ihr also eine Achterbahn, die sie ein für alle Mal sprachlos macht.

Cami O.

Eine eigenwillige Schauspielerin, die das Leben in der Öffentlichkeit meidet. Leibwächtern und Sicherheitspersonal entwischt sie gern und ihrem Sturkopf war bisher niemand gewachsen.

Mr. Jobsworth

Typischer kleinkariierter Sicherheitsbeamter, der einem gehörig auf die Nerven fallen kann, dabei ist er ein sehr hilfreicher Zeitgenosse. Für außergewöhnliche Errungenschaften gewinnt er für Sie Trophäen und verschafft Ihnen einen Bonus. Auch macht er auf Parkbereiche aufmerksam, die Sie dringend verbessern sollten. Christian Rühl



Ist Ihre Konstruktion fertig gestellt, leiten Sie die Testphase ein, sonst bleiben sicherheitsbedürftige Besucher fern.



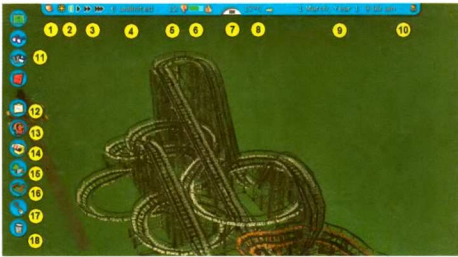
Eine Achterbahn rund um den ganzen Park macht die Besucher auf weitere Fahrgeschäfte aufmerksam.



Paradise Island ist eine schöne Insel. Ihre Parkgäste reisen per Boot an und erfreuen sich an der fantastischen Natur.

Das Interface von Rollercoaster Tycoon 3

Um das komplexe Interface perfekt nutzen zu können, geben wir Ihnen hier eine Zusammenfassung der wichtigsten Optionen.



1. Szenarioverlauf

Der Hut in der linken oberen Ecke zeigt, welches Missionsziel Sie gerade verfolgen. Die Kappe steht für den Schwierigkeitsgrad des Anfängers, die Melone für den des Unternehmers und der Zylinder für den des Tycoons.

2. Tag und Nacht

Diese Option finden Sie lediglich im Sandkasten-Modus und Szenario-Editor. Hier bearbeiten Sie Ihren Park für bestimmte Tageszeiten.

3. Spielgeschwindigkeit

Hier bestimmen Sie, mit welcher Geschwindigkeit das Spiel abläuft. Sie haben die Wahl zwischen Pause, Normal, Schnell und Hyperschnell.

4. Kontostand

Per Doppelklick öffnet sich die Finanzübersicht: Diese Summe steht Ihnen momentan zur Verfügung. Durch Anleihen können Sie auch kurzzeitig in neue Geschäfte investieren.

5. Besucherzahl

Zeigt Ihnen an, wie viele Besucher sich momentan in Ihrem Park befinden.

6. Parkbewertung

Im Stile der Daumenspiele römischer Herrscher erfahren Sie hier, wie Ihr Park derzeit bewertet wird. Eine numerische Darstellung dieser Bewertung erhalten Sie, indem Sie den Mauszeiger darüber halten.

7. Nachrichtenfenster

Informiert Sie über aktuelle Ereignisse im Park.

8. Wetter

Hier erhalten Sie Informationen über die aktuellen Wetterkonditionen in Ihrem Park.

9. Datum und Uhrzeit

Äh – Ist das eine Anzeige für die Zeit und das Datum? Ja.

10. Fireworks Camera

Schalten Sie zu einer Kameraperspektive speziell für Feuerwerksansicht um und genießen Sie Ihre eigenen Kunstwerke am Himmel.

11. Optionen

Die wichtigsten Einstellungen des Spiels ändern Sie hier.

12. Statistiken

Ihre Parkstatistiken und Finanzpläne sehen Sie hier ein.

13. Fahrgeschäfte und Attraktionen

Bauen Sie neue Attraktionen oder gestalten Sie bereits bestehende Achterbahnen um.

14. Verkauf und Merchandising

Bieten Sie Ihren Besuchern ausreichend Möglichkeiten, die Bedürfnisse zu befriedigen. Leeren Sie mithilfe von Getränke- und Imbissbuden sowie diversen Verkaufsständen die Geldbeutel Ihrer Gäste.

15. Landschaft und Szenerie

Blumen und Bäume verleihen Ihrem Park Ausdruck und Ihre Gäste fühlen sich wohler. Bauen Sie kategoriespezifische Gebäude und gestalten Sie Ihren Park individuell um.

16. Straßen und Pfade

Für eine optimale Verbindung Ihrer Attraktionen benötigen Sie Fußpfade. Sorgen Sie für eine geeignete und übersichtliche Infrastruktur.

17. Terrain-Werkzeug

Passen Sie die Landschaft Ihren eigenen Bedürfnissen an und gestalten Sie eine perfekte, natürliche Szenerie.

18. Entfernen und Abriss

Selbstverständlich können Sie die Abrissbirne schwingen. Doch Achtung: Nicht jedes platt gemachte Gebäude bringt Ihnen Geld zurück.

Der Harriere-Modus in Rollercoaster Tycoon 3

In insgesamt 18 verschiedenen Szenarien warten unterschiedliche Aufgaben auf Sie. Avancieren Sie durch geschickte Unternehmenspolitik vom Anfänger zum Tycoon und Großverdiener. Hier erhalten Sie einen Überblick über die Eigenschaften und die Problematik der ersten sechs Szenarien.



1. Vanilla Hills

Kategorie: Generisch

Anfänger: Locken Sie wenigstens 400 Parkgäste in Ihren Park und halten Sie Ihren Saldo auf mindestens 10.000 Euro. Beide Ziele sind ohne zeitliche Begrenzung.

Unternehmer: Beglücken Sie mindestens 500 Parkgäste im Park und erlangen Sie einen Saldo von 60.000 Euro oder mehr. Es gibt keine zeitliche Begrenzung.

Tycoon: Mindestens 600 Gäste und ein Parkwert von 100.000 Euro werden vorausgesetzt. Beide Ziele sind ohne zeitliche Begrenzung.



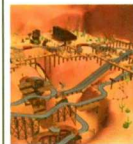
2. Goldrush!

Kategorie: Western

Anfänger: Errichten Sie zwei Achterbahnen mit einer Bahnbewertung von mindestens 3 und einer Bahnlänge von mindestens 1000,44 Fuß und stellen Sie ein monatliches Mindesteinkommen in Höhe von 300 Euro sicher.

Unternehmer: Tilgen Sie den Kredit vollständig und stellen Sie ein monatliches Mindesteinkommen in Höhe von 500 Euro sicher.

Tycoon: Errichten Sie zwei Achterbahnen mit einer Bahnbewertung von mindestens 4 und einer Bahnlänge von mindestens 1213,91 Fuß und stellen Sie ein monatliches Mindesteinkommen in Höhe von 700 Euro sicher.



3. Checkered Flags

Kategorie: Generisch/Western

Anfänger: Ein VIP besucht am 16. März Ihren Park und wünscht sich Fahrten mit einer Bahnbewertung von mindestens 4. Stellen Sie 100 Euro monatlichen Merchandising-Umsatz sicher.

Unternehmer: Ein VIP am 25. Juli mit einer Bahnbewertung von mindestens 5 und 150 Euro monatlichen Merchandising-Umsatz.

Tycoon: Ein VIP am 23. März mit einer Bahnbewertung von mindestens 6 und 200 Euro monatlichen Merchandising-Umsatz.



4. Box Office

Kategorie: Generisch/Abenteuer

Anfänger: Halten Sie über den Zeitraum von einem Monat Ihre Parkbewertung über 300 Punkten. Am 7. Mai besucht ein sehr reitlicher VIP Ihren Park. Sauberkeit ist Trumpf!

Unternehmer: Eine Parkbewertung von 500 Punkten über den Zeitraum von zwei Monaten, ein VIP mit etwas Toleranz für Ausfälle und Schäden. Stellen Sie zusätzlich mindestens 100 Euro monatlichen Merchandising-Umsatz sicher.

Tycoon: Ein VIP am 8. Oktober mit einer Bahnbewertung von mindestens 7. Halten Sie zudem die Parkbewertung über den Zeitraum von mindestens drei Monaten über 700 Punkte.



5. Fright Night

Kategorie: Grusel

Anfänger: Bauen Sie zwei Achterbahnen mit einer Bahnbewertung von mindestens 5 und einer Bahnlänge von mindestens 524,93 Fuß und stellen Sie monatliche Mindesteinnahmen Ihrer Fahrgeschäfte in Höhe von 200 Euro sicher.

Unternehmer: Errichten Sie zwei Achterbahnen mit einer Bahnbewertung von mindestens 6 und einer Bahnlänge von mindestens 1017,06 Fuß. Tilgen Sie den aufgenommenen Kredit vollständig.

Tycoon: Bauen Sie zwei Achterbahnen mit einer Bahnbewertung von mindestens 5 und einer Bahnlänge von mindestens 1509,19 Fuß und stellen Sie monatliche Mindesteinnahmen Ihrer Fahrgeschäfte in Höhe von 600 Euro sicher.



6. Go With The Flow

Kategorie: Generisch

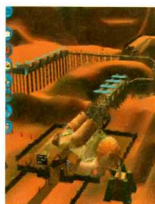
Anfänger: Halten Sie Ihren Saldo über den Zeitraum von einem Monat auf mindestens 15.000 Euro und sichern Sie sich monatliche Mindesteinnahmen durch Fahrgeschäfte in Höhe von 100 Euro.

Unternehmer: Halten Sie Ihren Saldo über den Zeitraum von einem Monat auf wenigstens 30.000 Euro und sichern Sie sich monatliche Mindesteinnahmen durch Fahrgeschäfte in Höhe von 200 Euro.

Tycoon: Halten Sie Ihren Saldo über den Zeitraum von einem Monat auf mindestens 45.000 Euro und sichern Sie sich monatliche Mindesteinnahmen durch Fahrgeschäfte in Höhe von 300 Euro.

Die Szenarien: Der Karriere-Modus in Rollercoaster Tycoon 3

Rollercoaster Tycoon lässt Sie anfangs auch sechs Szenarien wählen. Komplettieren Sie diese, erhalten Sie der Reihe nach weitere Szenarien. Hier geben wir Ihnen einen Überblick über die Anforderungen und Aufgabenstellungen der letzten zwölf Szenarien.



7. Broom Lake

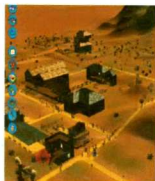
Kategorie: Sci-Fi

Voraussetzung: Zwei komplette Szenarien

Anfänger: Locken Sie einen Monat lang mindestens 300 Besucher in Ihren Park und sichern Sie einen monatlichen Profit Ihrer Fahrgeschäfte in Höhe von 100 Euro. Errichten Sie zusätzlich zwei Achterbahnen mit einer Gesamtlänge von mindestens 820,21 Fuß.

Unternehmer: Zahlen Sie Ihre Anleihen vollständig zurück und locken Sie über den Zeitraum von zwei Monaten mindestens 450 Besucher in Ihren Park.

Tycoon: Locken Sie mindestens 600 Besucher über einen Zeitraum von drei Monaten in Ihren Park und sichern Sie einen monatlichen Profit Ihrer Fahrgeschäfte in Höhe von 700 Euro. Errichten Sie zusätzlich drei Achterbahnen mit einer Gesamtlänge von mindestens 820,21 Fuß.



9. Gunstinger

Kategorie: Western

Voraussetzung: Drei komplette Szenarien

Anfänger: Halten Sie den Saldo über 15.000 Euro und beglücken Sie einen VIP am 3. Mai, der glücklicherweise viel Toleranz für Ausfälle und Schäden hat.

Unternehmer: Ein VIP besucht Ihren Park am 21. Juli. Dieser hat nur etwas Toleranz für Ausfälle und Schäden. Tilgen Sie zusätzlich vollständig den aufgenommenen Kredit.

Tycoon: Halten Sie den Saldo über 30.000 Euro und halten Sie den VIP am 17. Oktober bei Laune. Dieser hat nur noch sehr wenig Toleranz für Ausfälle und Schäden.



11. A Natural Treasure

Kategorie: Generisch

Voraussetzung: Fünf komplette Szenarien

Anfänger: Bauen Sie eine Achterbahn mit einer Bahnbewertung von mindestens 4 und locken Sie über 200 Gäste in Ihren Park.

Unternehmer: Errichten Sie zwei Achterbahnen mit einer Bahnbewertung von 5 und tilgen Sie den gesamten Kredit.

Tycoon: Steigern Sie Ihre Besucherzahl auf mindestens 500 Gäste und bauen Sie eine Achterbahn mit einer Mindestgeschwindigkeit von 58,16 mph.



13. Island Hopping

Kategorie: Abenteuer

Voraussetzung: Sieben komplette Szenarien

Anfänger: Errichten Sie Achterbahnen mit einer jeweiligen Mindestgeschwindigkeit von 51,45 mph und einer Mindestlänge von 1017,06 Fuß. Bauen Sie jedoch mindestens eine Achterbahn.

Unternehmer: Errichten Sie zwei Achterbahnen mit einer jeweiligen Mindestgeschwindigkeit von 51,45 mph und einer Mindestlänge von 1017,06 Fuß. Tilgen Sie zusätzlich den aufgenommenen Kredit.

Tycoon: Errichten Sie mindestens drei Achterbahnen mit einer jeweiligen Mindestgeschwindigkeit von 51,45 mph und einer Mindestlänge von 1017,06 Fuß.



15. La-La Land

Kategorie: Generisch

Voraussetzung: Neun komplette Szenarien

Anfänger: Am 18. April besucht ein VIP mit etwas Toleranz für Ausfälle und Schäden Ihren Park. Er möchte mindestens eine Achterbahn besuchen und erwartet eine Bahnbewertung von wenigstens 4. Halten Sie zudem Ihren Kontostand über 10.000 Euro.

Unternehmer: Der erste VIP kommt am 15. Juli und möchte gern zwei Achterbahnen mit einer jeweiligen Mindestbewertung von 5 besuchen. Der zweite VIP kommt am 27. August und erwartet ein fulminantes Feuerwerk. Steigern Sie zusätzlich den Saldo auf 40.000 Euro.

Tycoon: Ein VIP mit Vorliebe für Abenteuer-Themenwelten hat sich für den 25. Juli angemeldet. Der zweite VIP am 14. Mai möchte unbedingt eine Sci-Fi-Themenwelt besuchen. Steigern Sie zudem Ihren Kontostand auf 70.000 Euro.



17. The Money Pit

Kategorie: Western

Voraussetzung: Status eines Unternehmers in allen vorangegangenen Szenarien.

Anfänger: Hauchen Sie diesem totergebliebenen Park wieder Leben ein und sichern Sie sich einen Mindestumsatz Ihrer Fahrgeschäfte von 200 Euro im Monat. Erwarten Sie einen recht toleranten VIP am 21. Juni.

Unternehmer: Steigern Sie Ihr monatliches Mindesteinkommen der Fahrgeschäfte auf 400 Euro über den Zeitraum von zwei Monaten. Der VIP beehrt Sie am 18. Juli erneut und erwartet einen aufgeräumten Park.

Tycoon: Am 6. September kommt der VIP ein letztes Mal mit der dringlichen Bitte, einen sehr sauberen Park vorzufinden. Steigern Sie zusätzlich den Mindestumsatz Ihrer Fahrgeschäfte auf 1.000 Euro.



8. Valley Of Kings

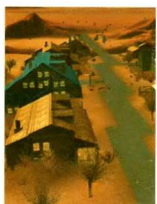
Kategorie: Abenteuer

Voraussetzung: Zwei komplette Szenarien

Anfänger: Locken Sie einen Monat lang mindestens 300 Besucher in Ihren Park und sichern Sie einen monatlichen Profit Ihrer Fahrgeschäfte in Höhe von 100 Euro. Errichten Sie zusätzlich zwei Achterbahnen mit einer Gesamtlänge von mindestens 820,21 Fuß.

Unternehmer: Zahlen Sie Ihre Anleihen vollständig zurück und locken Sie über den Zeitraum von zwei Monaten mindestens 450 Besucher in Ihren Park.

Tycoon: Locken Sie mindestens 600 Besucher über einen Zeitraum von drei Monaten in Ihren Park und sichern Sie einen monatlichen Profit Ihrer Fahrgeschäfte in Höhe von 700 Euro. Errichten Sie zusätzlich drei Achterbahnen mit einer Gesamtlänge von mindestens 820,21 Fuß.



10. Ghost Town

Kategorie: Grusel

Voraussetzung: Vier komplette Szenarien

Anfänger: Errichten Sie zwei Achterbahnen mit einer Bahnlänge von mindestens 885,83 Fuß und erhöhen Sie den Parkwert auf 25.000 Euro.

Unternehmer: Erhöhen Sie den Parkwert auf insgesamt 50.000 Euro und tilgen Sie vollständig Ihren aufgenommenen Kredit.

Tycoon: Ein VIP möchte am 17. März mindestens zwei Achterbahnen besuchen und erwartet eine Bahnbewertung von mindestens 4. Erhöhen Sie zusätzlich den Parkwert auf 75.000 Euro.



12. New Blood

Kategorie: Grusel

Voraussetzung: Sechs komplette Szenarien

Anfänger: Steigern Sie Ihre Besucherzahl von Null auf mindestens 200. Keine zeitliche Begrenzung.

Unternehmer: Locken Sie mindestens 400 Besucher in Ihren Park und tilgen Sie den aufgenommenen Kredit.

Tycoon: Steigern Sie Ihre Besucherzahl auf mindestens 500 Gäste und bauen Sie eine Achterbahn mit einer Mindestgeschwindigkeit von 58,16 mph.



14. Cosmic Craggs

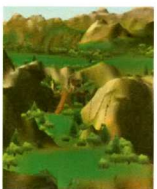
Kategorie: Sci-Fi

Voraussetzung: Acht komplette Szenarien

Anfänger: Nehmen Sie in Ihren Fahrgeschäften monatlich mindestens 100 Euro ein und erhöhen Sie Ihren Kontostand auf 20.000 Euro.

Unternehmer: Zahlen Sie Ihre Schulden zurück und tilgen Sie vollständig den Kredit.

Tycoon: Erhöhen Sie Ihren Kontostand auf 60.000 Euro und beglücken Sie einen VIP am 21. Juni, der nur etwas Toleranz für Ausfälle und Schäden hat.



16. Mountain Rescue

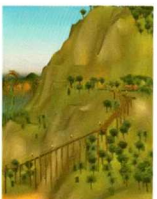
Kategorie: Generisch

Voraussetzung: Zehn komplette Szenarien

Anfänger: Errichten Sie für mindestens 300 Parkbesucher eine Achterbahn mit einer Mindestbewertung von 4.

Unternehmer: Steigern Sie Ihre Besucherzahl auf 450 Gäste und errichten Sie zwei Achterbahnen mit einer Mindesthöhe von 98,43 Fuß und einer Mindestlänge von 1017,06 Fuß.

Tycoon: Erhöhen Sie die Zahl Ihrer Parkgäste auf 600 und bauen Sie drei Achterbahnen mit einer Mindestgeschwindigkeit von 69,35 mph und einer Mindestbewertung von 6.



18. Paradise Island

Kategorie: Abenteuer

Voraussetzung: Status eines Tycoons in allen vorangegangenen Szenarien.

Anfänger: Halten Sie die Parkbewertung über den Zeitraum von zwei Monaten auf mindestens 600 Punkten und steigern Sie Ihre Besucherzahl von Null auf 200 Parkgäste.

Unternehmer: Locken Sie mindestens 450 Besucher auf die Insel und tilgen Sie vollständig den Kredit.

Tycoon: Steigern Sie die Besucherzahl auf mindestens 700 Gäste und erreichen Sie mit zwei Achterbahnen eine Bahnbewertung von 7. Der VIP am 16. Mai erwartet ein pyrotechnisches Meisterwerk.

Chronicles of Riddick

Unglaublich cool und technisch fast perfekt – so läuft die Film-Umsetzung CHRONICLES OF RIDDICK auch auf Ihrem PC.

TUNING

UM RIDDICK IN 1.024x768, 32 BIT FARBTIEFE UND ALLEN DETAILS ZU SPIELEN, BENÖTIGEN SIE:

- ☐ 2.000 MHz
- ☐ 512 MByte Speicher
- ☐ Radeon 9800 Pro

MIT 1.700 MHz, 512 MByte SPEICHER UND GEFORCE FX 5700 ULTRA:

- ☐ Als Auflösung 800x600 auswählen
- ☐ Bei „Shader Mode“ „1.1“ wählen
- ☐ „Texture Quality“ um eine Stufe reduzieren
- ☐ Die „Model Shadows“ abschalten
- ☐ „Anisotropy“ deaktivieren

MIT 2.400 MHz, 512 MByte SPEICHER UND GEFORCE FX 5900 XT SOLLTEN SIE:

- ☐ Als Auflösung 800x600 auswählen
- ☐ Bei „Shader Mode“ „2.0“ auswählen
- ☐ „Texture Quality“ auf die höchste Stufe setzen
- ☐ Die „Model Shadows“ abschalten
- ☐ „Anisotropy“ auf die fünfte Stufe setzen

Maximale Details



Auf der höchsten Detailstufe wirkt Riddick mit realistischen Schatten, Glanzpunkten und konventionellen Bump-Maps.

Minimale Details



Ohne Schatten- oder Glanzeffekte sowie Bump- und Normal-Maps wirkt Riddicks Gefängnisausbruch unspektakulär.

Das „Video“-Menü von CHRONICLES OF RIDDICK

- 1 Shader Mode:** Erst eine DX9-fähige Grafikkarte stellt die Shader-Version 2.0 und somit alle Details dar. Eine FX 5700 Ultra beherrscht zwar ebenfalls DX9, trotzdem sollten Sie für mehr Leistung das Shader-Modell 1.1 auswählen – die Grafik bleibt damit noch sehr gut.
- 2 Texture Quality:** Mit einem niedrigen Wert sieht das Spiel deutlich schlechter aus, läuft aber kaum schneller. Wählen Sie daher mindestens die zweithöchste Stufe.
- 3 Model Shadows:** Die aufwendigen Echtzeit-Schatten der Figuren sehen toll aus, kosten aber viel Leistung – nur mit einer Radeon 9800 Pro oder besser aktivieren.



Moh: Pacific Assault

Um die Massenschlachten von Moh: PACIFIC ASSAULT zu überstehen, brauchen Sie eine schnelle CPU ... oder coole Tuning-Tipps.

TUNING

UM PACIFIC ASSAULT IN 1.024x768, 32 BIT FARBTIEFE UND ALLEN DETAILS ZU SPIELEN, BENÖTIGEN SIE:

- ☐ 2.500 MHz
- ☐ 512 MByte Speicher
- ☐ Geforce FX 5900 XT

MIT 1.700 MHz, 512 MByte SPEICHER UND GEFORCE FX 5200 ULTRA:

- ☐ Als Auflösung 800x600 auswählen
- ☐ „Texturedetails“ auf „Mittel“ setzen
- ☐ „Komprimierte Texturen“ aktivieren
- ☐ „Modelldetails“ auf „Mittel“ setzen
- ☐ „Hardware Shader 1.1“ wählen
- ☐ „Decals“ abschalten

MIT 2.200 MHz, 512 MByte SPEICHER UND RADEON 9600 XT SOLLTEN SIE:

- ☐ Als Auflösung 1.024x768 auswählen
- ☐ „Texturedetails“ auf „Mittel“ setzen
- ☐ „Komprimierte Texturen“ aktivieren
- ☐ „Modelldetails“ auf „Mittel“ setzen
- ☐ „Hardware Shader 2.0“ wählen
- ☐ „Decals“ anschalten

Maximale Details



Dank detaillierter Texturen auf Figuren und Objekten sowie glaubhafter Beleuchtung sieht Pacific Assault sehr gut aus.

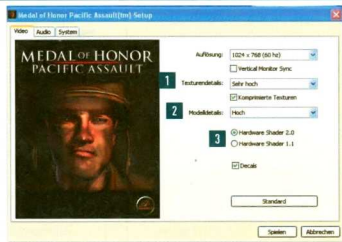
Minimale Details



Alle Texturen sind unscharf, und die Beleuchtung ist schlicht. Zudem wirken die Figuren bei dieser Detailstufe kantig.

Das „Video“-Menü von PACIFIC ASSAULT

- 1 Texturedetails:** Mit niedrig aufgelösten Texturen wirkt die Spielwelt unnatürlich – nur mit einer FX 5200 Ultra oder schlechter herunterregeln.
- 2 Modelldetails:** Legt fest, aus wie vielen Polygonen die Figuren bestehen. Ab 2.500 MHz wählen Sie die Einstellung „Hoch“.
- 3 Hardware Shader:** Lediglich DX9-Karten beherrschen das Shader Modell 2.0 und zaubern so alle Effekte auf den Bildschirm. Obwohl die FX-5200-Serie ebenfalls DX9 unterstützt, wählen Sie für eine bessere Performance den Wert „1.1“ aus.



NFS Underground 2

Bei **NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2** sind für die Wagen und für Ihren PC viele neue Tuning-Möglichkeiten hinzugekommen.

TUNING

UM UNDERGROUND 2 IN 1.024x768, 32 BIT FARBTIEFE UND ALLEN DETAILS ZU SPIELEN, BENÖTIGEN SIE:

- ☐ 2.500 MHz
- ☐ 512 MByte Speicher
- ☐ Radeon 9600 XT

MIT 1.400 MHz, 256 MByte SPEICHER UND GEFORCE3 TI-200:

- ☐ „Car Reflection Detail“ auf „Low“
- ☐ „Car Shadow/Neon“ auf die mittlere Stufe setzen
- ☐ „Road Reflection Detail“ reduzieren
- ☐ „Enhanced Contrast“ abschalten
- ☐ „Anti-Aliasing“ und „Filtering“ deaktivieren

MIT 2.400 MHz, 1.024 MByte SPEICHER UND RADEON 9800 PRO SOLLTEN SIE:

- ☐ Als Auflösung 1.280x1.024 wählen
- ☐ „Full Screen Anti-Aliasing“ auf die mittlere Stufe setzen
- ☐ „Texture Filtering“ auf die mittlere Stufe stellen
- ☐ Alle übrigen Einstellungen auf den jeweiligen Höchstwert bringen

Maximale Details



Der Wagenlack und die nasse Fahrbahn reflektieren die Umgebung. Nur DX9-Grafikkarten stellen die Regentropfen dar.

Minimale Details

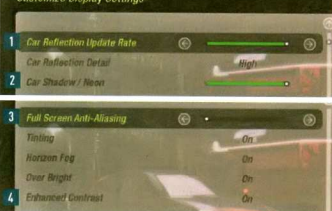


Spiegelungen, Regentropfen, Schatten und Beleuchtung sind verschwunden. Das Geschwindigkeitsgefühl fehlt.

Das Menü „Customize Display Settings“

- 1 Car Reflection Update Rate:** Bestimmt die Frequenz, mit der die Spiegelungen auf den Autos erneuert werden. Wählen Sie mindestens den mittleren Wert, ansonsten wirkt es, als würde das Spiel ruckeln.
- 2 Car Shadow/Neon:** Deaktivieren Sie diese Einstellung, wenn beim Rennbeginn Ruckler auftreten.
- 3 Full Screen Anti-Aliasing:** Erst eine Radeon 9800 Pro reicht für die mittlere Stufe (2x Kantenglättung).
- 4 Enhanced Contrast:** Lässt die Spielwelt atmosphärischer wirken. Belastet die Grafikkarte stark, daher erst ab Radeon 9600 XT oder Geforce FX 5900 XT aktivieren.

Customize Display Settings



Schlacht um Mitteleerde

Schon mit 1.200 MHz und einer Geforce4 MX spielen Sie die Kämpfe aus der **HERR DER RINGE**-Trilogie nach.

TUNING

UM MITTELERDE IN 1.024x768, 32 BIT FARBTIEFE UND ALLEN DETAILS ZU SPIELEN, BENÖTIGEN SIE:

- ☐ 2.100 MHz
- ☐ 512 MByte Speicher
- ☐ Geforce FX 5900 XT

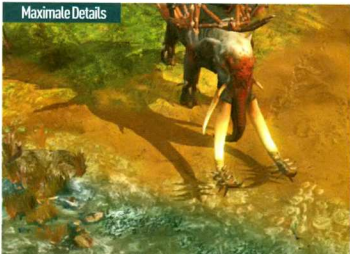
MIT 1.200 MHz, 512 MByte SPEICHER UND GEFORCE4 MX-440:

- ☐ Als Auflösung 800x600 auswählen
- ☐ „Anisotropic Texture Filtering“ abschalten
- ☐ „3D Shadows“ deaktivieren
- ☐ „Disable Dynamic LOD“ abschalten
- ☐ „Texture Detail“ auf mittel setzen
- ☐ „Particle Cap“ auf ein Viertel

MIT 1.700 MHz, 512 MByte SPEICHER UND FX 5200 ULTRA SOLLTEN SIE:

- ☐ Als Auflösung 1.024x768 auswählen
- ☐ „Anisotropic Texture Filtering“ abschalten
- ☐ „3D Shadows“ deaktivieren
- ☐ „Disable Dynamic LOD“ abschalten
- ☐ „Texture Detail“ auf höchste Stufe
- ☐ „Particle Cap“ auf mittel setzen

Maximale Details



Die Wasseroberfläche ist transparent, der Ölfant wirft einen korrekten Schatten und die Texturen sind sehr detailliert.

Minimale Details



Alle Texturen sind unscharf, die Beleuchtung wirkt schlicht. Außerdem sind die Figuren bei dieser Detailstufe kantig.

Das Menü „Custom Graphics“

- 1 Anisotropic Texture Filtering:** Auch auf mittlere Entfernung werden Texturen noch scharf dargestellt. Belastet die Grafikkarte enorm – erst mit 9600 XT aktivieren.
- 2 3D Shadows:** Stellt aufwendige Echtzeit-Schatten dar. Bei Schlachten mit großen Einheiten wie Nazguls leidet die Spielgeschwindigkeit sehr.
- 3 Texture Detail:** Wählen Sie hier mindestens die mittlere Stufe, sonst sieht das Spiel detailarm aus.
- 4 Particle Cap:** Mit einer höheren Zahl an Partikeleffekten steigt die CPU-Last deutlich. Erst ab 2.100 MHz den Schieberegler auf die höchste Stufe setzen.



mit
2 CDs
nur 3,30 €

Computer-Magazin

com!

Firefox
ist da!
Alle r
Funk
Firefox 1.0 PK
auf der Heft-CD s.8

Jeden
Monat neu!

12/2004

Deutschland €3,30 Österreich € 3,80 Schweiz sfr 6,80 Italien € 4,50
Spanien € 4,00 Benelux € 3,95

8270

CD 1

Tool-Box 2005

Die 75 besten Utilities für alle
Windows-Versionen s.30



Win Tool
Pro 1.4

Gibt XP, was
Microsoft
vergessen hat s.58



Autostart-
Manager 3.5

Kontrollieren Sie,
was alles mit XP
startet s.137

CD 2



Firewall

Die Vollversion
schützt Ihren PC
vor Hackern und
Trojanern s.60

Nero 6
Reloaded

Das Brennprogramm
hat neue Funktionen s.78

So schützen Sie Ihre
Daten im Internet s.116

Tipps & Tricks
Javascript s.

WINDOWS

XP optimal – trotz Service Pack

So wird aus XP ein gutes System:

- Fehler und Firlefanz ausmerzen
- Das SP2 besser integrieren s.16



SPIONAGE

Anti-Spyware spioniert selbst

Vorsicht! Diese angeblichen Schutzprogramme sind gefährlich s.92

TOOL-BOX



Infos & Bestellung: www.com-magazin.de

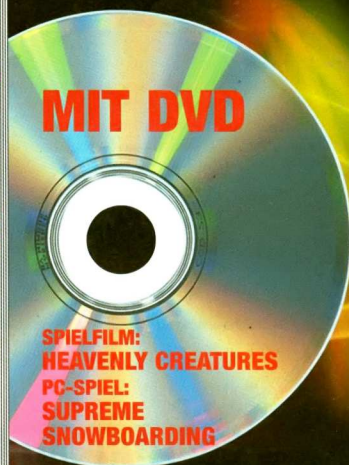


**DIE STÄRKSTEN SPIELE
DIE BESTEN FILME
DIE COOLSTE TECHNIK**

SFT - SPIELE FILME TECHNIK



**JETZT
NEU
AM KIOSK
FÜR NUR
1,99 €**

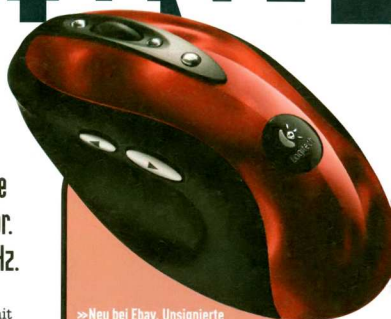


ENTERTAINMENT HOCH DREI

HARDWARE

Vier her!

Intel stellt mit dem PENTIUM 4 EE eine superflotte Spieler-CPU in Konkurrenz zu AMDs Athlon FX vor. Parallel kommt aber das Aus für den P4 mit 4 GHz.



»Neu bei Ebay. Unsignierte Zunge von Gene Simmons.«

Santa Maus

Logitech will mit der MX510-Spezial-Edition die Spieler locken.

Eingabegeräte | Der Markt für Spieler-Mäuse gerät in Wallung. Sowohl Razer als auch Raptor Gaming brachten neue Zocker-Nager auf den Markt. Altmeister Logitech übt sich in der Politik der ruhigen Hand und veröffentlicht ein Sondermodell seiner MX510 in Rot. Wie schon beim blauen Urmodell ist die Oberflächenstruktur bei jeder Maus anders. Die Sozi-MX510 ist nach wie vor mit einem 800-dpi-Sensor ausgestattet und ab sofort für knapp 40 Euro zu haben. (FM)

Info: www.logitech.de

Infrastruktur | Nachdem AMD mit dem Athlon FX-55 den schnellsten Spieler-Prozessor vorgestellt hatte, lässt Intel seinerseits die Muskeln spielen.

Der Halbleiter-Hersteller präsentiert gleich ein Komplettpaket in Form von CPU und Chipsatz für Spielebegeisterte. Der Pentium 4 Extreme Edition ist mit 3,46 GHz getaktet und verfügt über 2 MByte Level-3-Cache. Das Besondere an der CPU mit HyperThreading-Unterstützung ist der 1.066

MHz schnelle Frontside-Bus. Der parallel präsentierte Chipsatz Intel 925XE erweitert den Reigen der DDR2-Speicher-/PCI-Express-Chipsätze. Das Chipduo unterstützt 8-Kanal High Definition Audio, DDR2-Speicher und PCI Express. Der Prozessor wird für 999 Euro bei Abnahme von 1.000 Stück vertrieben, erste Mainboards mit dem 925XE-Express-Chipsatz sind für rund 200 Euro zu haben. Die Pläne, einen Pentium 4 mit 4 GHz Taktfrequenz auf den Markt zu bringen, hat das Unternehmen hingegen begraben und möchte sich „auf andere Ziele als die Steigerung der Taktfrequenz konzentrieren“. (FM)

Info: www.intel.de



»26. 4. 1986: Tchernobyl sah von oben nicht so schlimm aus.«

Das leistet der neue Spieler-P4

FPS

Einstellungen: AI: 1000 ITC, Catalyst 4.1.10, WoWSP SP1 Intel: HT an, TSX/ATXSE, 2x 512 MByte DDR2 AMD: K8T800 Pro, 2x 512 MByte DDR400



FAZIT: Obwohl höher getaktet und im TPC-Nanometer-Verfahren hergestellt, erreicht der neue P4 EE nicht die Leistungswerte des Athlon FX-55.

LEGENDE: ■ 1.024 x 768 Bildpunkte, ohne Anti-Aliasing und anisotrope Filterung.

QUALITÄT MIT HENKEL

Das reaktionsschnelle LCD ist vor allem bei LAN-Zockern beliebt, denn es lässt sich durch den Griff an der Oberseite schnell und leicht transportieren. Das Panel ist zudem vor rauen Umwelteinflüssen, durch eine dicke Plexiglasscheibe geschützt. Für eine optimale Bildschärfe wird neben dem analogen D-Sub-Eingang auch ein digitaler DVI-In geboten.

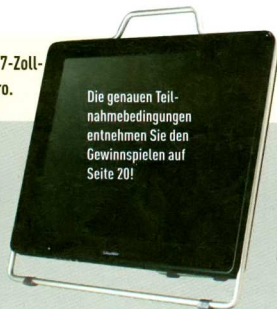
Beantworten Sie einfach folgende Frage, um an der Verlosung teilzunehmen:

PC ACTION und Shuttle verlosen ein 17-Zoll-Spieler-TFT XP17 im Wert von 700 Euro.

„Welcher Redakteur ist in dieser Folge von PC-ACTION-TV nicht zu sehen?“

- A) Ralph Wollner B) Ahmet Isciitürk
C) Christian Bigge

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie den Gewinnspielen auf Seite 20!



Kit rockt!

Mit dem PC-TUNING HIT 2005 läuft Ihre Zockmaschine schneller und stabiler.

Infrastruktur | Die Kollegen von der PC Games Hardware haben mit dem PC-Tuning Kit 2005 ein umfassendes Kompendium für den optimierten Zockrechner zusammengestellt. Die DVD mit 68-Seiten-Booklet enthält 12 Ausgaben der Zeitschrift plus 8 GByte Tools und Treiber, darunter 15 Vollversionen aktueller Top-Software. Mit dabei sind unter anderem die prämierte Kerio Personal Firewall 4.1 und ein Mail-Virenschutz.



>>Grand
Heft
Auto.<<

Im Einleger finden Sie die besten Tuningartikel der letzten Monate. Unter anderem widmet sich die Redaktion hier dem Thema „Spiele-PC im Eigenbau“ und zeigt, wie in 19 Schritten der perfekte Rechner zusammenge stellt wird. Das PC-Tuning Kit 2005 ist als Abo-Prämie für PC ACTION (siehe Seite 156) oder alternativ im Software-Handel für knapp 15 Euro erhältlich.

Info: <http://abo.pcaction.de>

(FM)

Da schau her!

Multimedia-Hersteller Terratec will mit neuen Produkten DIGITAL-LES FERNSEHEN am PC fördern.



>>Hobby-Proktologe
Marc Dutroux:
Arbeitsbesteck.<<

Multimedia | Das digitale Fernsehen ist auf dem Siegeszug. Immer mehr Haushalte können DVB-T (Digital Video Broadcasting - Terrestrial: Übertragung von digitalem Fernsehen per Antenne) empfangen und die Vorteile wie DVD-Qualität, verlustfreie Aufnahmen im MPEG-2-Format und den digitalen Programmführer EPG genießen. Terratec hat zwei Produkte für dieses noch junge Ge-

schaftsfeld vorgestellt. Mit der Cinergy 720 ist ein mobiler USB-2.0-Empfänger am Markt, der inklusive Antenne und Fernbedienung geliefert wird. Das Gerät mit den Maßen einer Zigarettenschachtel ist für knapp 100 Euro erhältlich. Wer eine PCI-Karte für den Desktop-PC wünscht, wird mit der Cinergy 1200 DVB-T für ebenfalls knapp 100 Euro bedient.

Info: www.terratec.de

(FM)

Flott sei gelobt!

Iiyama stellt ein erstes 17-Zoll-LCD mit einer Reaktionszeit von 10 ms vor.



>>Käuflich:
Autobild.<<

Monitore | Iiyama erreicht beim 17-Zoll-LCD E435S die niedrige Reaktionszeit von zehn Millisekunden durch ein weiterentwickeltes Panel und greift nach eigenen Angaben nicht auf eine Treiber-Manipulation der Schaltzeit zurück. Ansonsten ist Hausmannskost angesagt: Der Monitor im schlichten Korpus bietet eine Auflösung von 1.280x1.024 Bildpunkten bei 75 Hz. Die Helligkeit liegt bei 350 Candela pro Quadratmeter, der Kontrast bei 350:1. Die maximalen Blickwinkel gibt Iiyama mit 160 Grad horizontal und 120 Grad vertikal an. Der E435S verfügt sowohl über DVI-I- als auch über einen analogen D-Sub-Eingang und ist für 449 Euro erhältlich.

Info: www.iiyama.de

(FM)

LIES MICH!

WERTUNG: RAZER DIAMONDBACK

Eingabegeräte | In der Ausgabe 12/04 hat sich ein Fehler eingeschlichen. Bei der Razer Diamondback, der flotten Spielermäuse mit 1.600 dpi, wurden nur 84 statt der korrekten 88 Prozent angegeben. Die Wertung ergibt sich aus Ausstattung 90 %, Eigenschaften 74 % und Leistung 92 %.



>>Eklig:
Raucherauswurf.<<

Info: www.speed-link.de

ATI: NEUER GRAFIKCHIP

Grafik | Ati hat die Entwicklung des kommenden R5xx-Grafikprozessors offenbar abgeschlossen. Der Chip, der im ersten Halbjahr 2005 serienreif sein soll, wird Atis erster Grafikprozessor mit Unterstützung für das Shader Modell 3.0 sein und wahrscheinlich auch der erste in 90-Nanometer-Fertigung. Weitere Neuerungen sind die Unterstützung von GDDR4 und Speichertaktraten von bis zu 1,2 GHz.



Info: www.ati.de

(FM)

Z-BOARD: NEUE KEYSETS

Eingabegeräte | Kurz nach der Veröffentlichung von Everquest 2 und Medal of Honor: Pacific Assault will Bigben Interactive Fans dieser Spiele mit passenden Keysets für die Gamer-Tastatur Z-Board bedienen. Die beiden individuell gestalteten Auflagen erscheinen noch vor Weihnachten und kosten jeweils 25 Euro.



>>Wieder aktiv:
Airbrush Threepwood.<<

Info: www.bigben-interactive.de

(FM)

ALIENWARE: SLI-SYSTEM VORGESTELLT

PC-System | Alienware hat in den USA ein erstes PC-System mit Nvidia SLI-Technologie auf den Markt gebracht. Der Area-51 ALX X2 verfügt über zwei verbundene GeForce-6800-Ultra-Platinen mit je 256 MByte Grafikspeicher. Als Prozessoren stehen mehrere Intel Xeon-CPU's zwischen 2,8 und 3,6 GHz zur Wahl. Die Konfiguration erfolgt online - der Preis für das Grundsystem liegt bei über 5.000 Dollar.



>>Jetzt ist guter
Draht teuer.<<

Info: www.alienware.com

(FM)

HL2: BENCHMARK KOMMT

Grafik | Nach dem Erscheinen von Counter-Strike Source häufen sich die Benchmark-Tests im Internet. Doch Valve hat noch ein Bonbon für Benchmarkler in petto. Wie Pressesprecher Doug Lombardi versicherte, soll ein eigener Half-Life 2-Benchmark in Kürze folgen.



>>In Kurdistan sehr beliebt:
PKKG.<<

Info: www.valvesoftware.com

(FM)

Ruten Planer

„S Christkind kommt bald. PC ACTION verrät, welche Geschenke es im Gepäck haben sollte, damit es nicht die Peitsche zu spüren bekommt.“

»Endlich gefasst:
Osama Bin Laden.«

Weihnachten ist für Zocker klassische Aufrüstzeit und so strömen wieder viele tausend Spieler in die Computer-Abteilungen dieses Landes, um sich selbst oder andere mit feinsten Hardware zu beschenken. Doch damit das Fest der Liebe nicht zur handfesten Keilerei ausartet, braucht es schon die richtigen PC-Komponenten. PC ACTION sagt Ihnen, welches Produkt eine exzellente Performance bietet und auch noch bezahlbar ist. Schließlich sollen ja noch ein paar Euro für Makronen übrig bleiben. Bei unserer Produkt-Auswahl haben wir auf Ihre Stimmen gehört. Ganz hoch im Kurs bei den Weihnachts-Aufrüsten: Grafikkarten, knapp gefolgt von CPU-Mainboard-Kits. Daher widmen wir diesen Kategorien auch jeweils eine ganze Seite in unserem Blickpunkt. Ebenfalls sehr beliebt sind reaktions-schnelle TFT-Monitore und Multimedia-Equipment. Gerade MP3-Player haben es Zockern angetan. Aber auch Eingabegeräte und Laufwerke sind angesagt – es wartet also ein volles Programm auf Sie. Das Technik-Team wünscht Ihnen viel Spaß beim Lesen, Aufrüsten und Spielen.

DANIEL MÖLLENDORF/FRANK

MISCHKOWSKI

Grafikkarten

Besonders beim unüberschaubaren Grafikkarten-Angebot fällt die Auswahl schwer – welche Pixel-Platine lohnt sich wirklich für den Gabentisch?

AOPEN

Reolus GeForce 6800 LE

Preis: € 279,-

Webseite: www.aopen.de

- Sehr schnell bei aktuellen Spielen
- Umfangreiches Spielpaket mit Doom 3-Gutschein
- Sehr leiser Lüfter
- Vergleichsweise langsam mit Kantenglättung

Wertung:

77%

Wer trotz Sparpreis nicht auf gute Spieleleistung verzichten will, vermerkt die *Aeolus 6800 LE* auf dem Wunschzettel. Die angenehm leise Spieler-Karte von Aopen stellt *Half-Life 2* und *Doom 3* flüssig dar und ist sogar für zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotrope Filterung noch schnell genug. Trotz günstigem Preis von etwa 280 Euro ist die Ausstattung außergewöhnlich gut: Die Handelsverpackung enthält die Vollversionen von *Spellforce*, *Arx Fatalis* und einen *Doom 3*-Gutschein.

»Tragödie: Meteoroideneinschlag in Rom.«

Absolute Spitzenleistung zum hervorragenden Preis hat Asus im Programm: Die *V9999GT* ist eine clevere Kombination aus dem 6800-GT-Grafikchip (16 Pipelines) und dem DDR1-Speicher der normalen Geforce 6800. Dadurch ist diese deutlich schneller als die 6800er-Konkurrenz, kostet jedoch nur rund 40 Euro mehr. Selbst mit Kantenglättung und anisotroper Filterung laufen aktuelle Spiele ruckelfrei. Mutige Übertakter holen noch mehr Leistung aus der Asus-Karte heraus. Einziger Wermutstropfen ist der auch im geschlossenen Gehäuse deutlich wahrnehmbare Lüfter.

ASUS

V9999GT

Preis: € 319,-

Webseite: www.asus.com.de

- Sogar mit Kantenglättung sehr schnell
- Viel Übertaktungs-Potenzial
- Umfangreiche Ausstattung
- Lauter Lüfter

Wertung:

88%

»Unangenehm: blauer Fleck.«

SAPPHIRE

Radeon 9800 Pro

Preis: € 209,-

Webseite: www.sapphiretech.de

- Nach immer sehr schnell
- Ausgezeichneter Lüfter
- Auch mit Kantenglättung relativ schnell
- Unterstützung für Shader Modell 3.0 fehlt

Wertung:

68%

Noch günstiger ist die leicht betagte *Radeon 9800 Pro* mit 128 MByte von Sapphire. Das High-End-Modell der letzten *Ati*-Generation gehört noch lange nicht zum alten Eisen und liegt in unseren Spieltests nur knapp hinter der 6800 LE. In der „Light-Retail“-Variante bekommen Sie die rote Platine inklusive aller nötigen Video-Kabel schon ab 210 Euro. Vorsicht: Achten Sie unbedingt darauf, eine Version mit 256-Bit-Speicherinterface zu kaufen – fragen Sie im Zweifelsfall beim Händler nach.

SPARKLE

SP-PH43GDH

Preis: € 199,-

Webseite: www.alternate.de

- Sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis
- Per SLI zwei identische Grafikkarten gleichzeitig
- Schwache Ausstattung
- Nur für PCI Express geeignet

Wertung:

82%

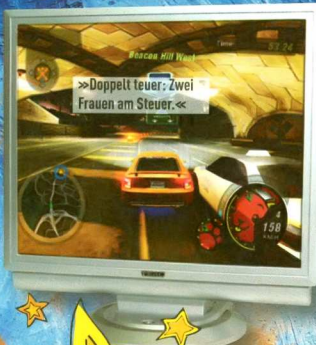
Wer bereits über ein Mainboard mit PCI-Express-Steckplatz verfügt, lässt sich eine Grafikkarte mit Nvidias jüngstem Mittelklasse-Streich *Geforce 6600 GT* schenken. Die *SP-PH43GDH* von Sparkle kostet beispielsweise faire 200 Euro und bietet dafür eine erstaunliche Leistung. Per SLI lassen sich sogar zwei Karten gleichzeitig betreiben, wodurch Spiele bis zu 80 Prozent schneller laufen sollen. Den ersten Test eines SLI-Systems lesen Sie in der nächsten Ausgabe. Alle, die keine brandneue Hauptplatine besitzen, warten auf die AGP-Version der 6600 GT.

»Schwarzenegger im Gespräch: Ventilator 4.«



Monitore

Meinung der PC-ACTION-Leser ein TFT-Display sein – analoge Monitore sind uninteressant geworden.



Für knapp 400 Euro bekommen Sie einen 17-Zoll-Flachmann mit einer Bildhöhe von 43 Zentimetern. Die vom Hersteller angegebene Reaktionszeit sollte höchstens bei 25 Millisekunden liegen, sonst entstehen beim Spielen unangenehme Schlieren. Der Teac S1702C hat sich im Testcenter mit Bravour geschlagen und überzeugte vor allem durch seine hohe Bildschärfe. Positiv fällt auch der geringe Stromverbrauch ins Gewicht.

TEAC

S1702C

Preis: € 399,-

Webseite: www.teac.de

- ☒ Reaktionszeit von nur 25 ms
- ☒ Hohe Bildschärfe
- ☒ Geringer Stromverbrauch
- ☒ Unregelmäßige Helligkeitsverteilung

Wertung:

75%

Wer sich eine 48-Zentimeter-Diagonale wünscht, greift zu einem 19-Zoll-LCD für etwa 550 Euro. Wichtig ist hier besonders, dass der flache Weihnachtswunsch sowohl über einen analogen D-Sub-Eingang als auch über einen digitalen DVI-I-In verfügt. Letzterer trägt in Verbindung mit aktuellen Grafikkarten zu einer wesentlich höheren Bildschärfe bei.

VIEWSONIC

UH910

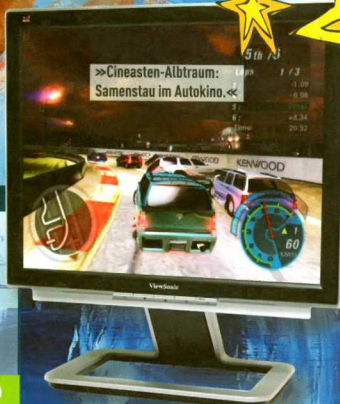
Preis: € 529,-

Webseite: www.viewsonic.de

- ☒ Reaktionszeit von nur 24 ms
- ☒ Hervorragende Bildschärfe
- ☒ Hohe Farbbrillanz
- ☒ Unregelmäßige Helligkeitsverteilung

Wertung:

78%



Laufwerke

Auch DVD-Brenner werden immer günstiger. Für nur rund 85 Euro brennt der SOHW-1633S von Lite-On DVD-Plus- und DVD-Minus-Rohlinge mit 16facher Geschwindigkeit.

LITEON

SOHW-1633S

Preis: € 120,-

Webseite: www.liteonit.com

- ☒ Brennt DVDs mit bis zu 16facher Geschwindigkeit
- ☒ Guter Preis
- ☒ Nero 6 (OEM) und Power DVD inklusive
- ☒ Vergleichsweise laut

Wertung:

84%

»Sky Dumont: ein Mann mit Ecken und Kanten.«



Zur Bescherung gibt es Half-Life 2, doch Ihre Festplatte ist bereits randvoll? Geben Sie doch beim Weihnachtswunsch einfach ein neues Datenlager in Auftrag – die Barracuda 7200.7 Plus von Seagate bietet Platz für satte 200 GByte Daten und kostet lediglich 120 Euro.

Infrastruktur

Die Grundlage eines jeden flotten Spiele-PCs stellt die Kombination aus CPU, Mainboard und Speicher dar.

Gute Komponenten müssen nicht zwangsläufig teuer sein. So ist der Athlon 64 2800+ für knapp 150 Euro (inklusive Kühler) ein geniales Weihnachts-Schnäppchen. Bei unseren Benchmarks schlägt der „kleinste“ Athlon 64 sogar den deutlich teureren Athlon XP 3200+. Für weniger als 90 Euro bietet MSI das passende Sockel-754-Mainboard an: Das K8T Neo-FSR mit K8T800-Chipsatz verfügt über Onboard-Sound sowie LAN und kann zwei Serial-ATA-Festplatten im RAID-Modus betreiben. Zwei DDR400-Speichermodule von TakeMS mit jeweils 512 MByte kosten nur 160 Euro und runden so das mit 400 Euro günstige Geschenk ab.

»Hat Verspätung: der PCI-Express.«

Für alle, die sich lieber ein Intel-Paket unter den Baum legen lassen, hat MSI ein Schnäppchen im Angebot: Während die meisten Sockel-775-Mainboards deutlich mehr als 130 Euro kosten, bekommen Sie das 865PE Neo3-F schon für rund 95 Euro. Das Besondere an der leuchtend roten Platine: Sie können Ihre aktuelle AGP-Grafikkarte weiterhin verwenden. Unter den Prozessoren bietet derzeit der Pentium 4 540 mit 3,2 GHz für etwa 235 Euro das beste Preis-Leistungs-Verhältnis. Mit dem Twister Dual Pack 1024MB von Twinmos (zwei 512-MByte-Module) zahlen Sie insgesamt etwa 550 Euro – nur 10 Euro mehr als beim AMD-System.

»Mann! Wir können keine Grafikkarten mehr sehen.«

ABIT

AV8 v1.5

Preis: € 120,-

Webseite: www.abit.nl

- ☒ Sehr viele Tuning-Möglichkeiten
- ☒ Hervorragende Speicher-Kompatibilität
- ☒ Zukunftsicherer Sockel 939
- ☒ Nur mittelmäßige Ausstattung

Wertung: **86%**

Wenn Ihnen zum Fest circa 540 Euro zur Verfügung stehen, lassen Sie sich ein Sockel-939-System in Geschenkpapier verpacken. Der jüngste AMD-Sockel wird im Gegensatz zur 754-Variante auch im nächsten Jahr mit neuen Prozessoren versorgt – eine gute Basis für kommende Aufrüst-Vorhaben. Als Prozessor empfehlen wir den flotten Athlon 64 3200+, der dank sehr guter Leistung seine 220 Euro mehr als wert ist. Abits AV8 v1.5 mit K8T800-Pro-Chipsatz für etwa 120 Euro ist ebenfalls ein echter Spar-Tipp. Die Top-Ergänzung: Corsairs Value-Select-Doppelpack mit zwei 512-MByte-Modulen für 200 Euro.

MSI

K8T Neo-FSR

Preis: € 79,-

Webseite: www.msi-computer.de

- ☒ Stabil und zuverlässig
- ☒ Gute Spieleleistung
- ☒ Dynamische Übertaktung
- ☒ Voraussichtlich keine neuen CPUs für Sockel 754

Wertung: **76%**

MSI

865PE Neo3-F

Preis: € 94,-

Webseite: www.msi-computer.de

- ☒ AGP-Unterstützung trotz Sockel 775
- ☒ Sehr schnell bei Spielen
- ☒ Unschlagbar günstig
- ☒ Vergleichsweise schwache Ausstattung

Wertung: **86%**



Multimedia

Hoch im Kurs bei der Leserbefragung stand auch Multimedia-Equipment für MP3, TV und Surround-Sound am PC.

Wer auf hochwertigen Rechner-Klang nicht verzichten will, findet mit der Audigy 2 ZS Platinum das richtige Produkt. Die Platine verfügt über eine Breakout-Box, die in einen freien 5,25-Zoll-Schacht montiert wird. So stehen alle wichtigen analogen und digitalen Ein- und Ausgänge an der Frontseite des PCs zur Verfügung. Auch die aktuellen Spiele-Sound-Standards wie EAX Advanced HD werden unterstützt.

CREATIVE

Soundblaster Audigy 2 ZS Platinum

Preis: € 159,-

Webseite: de.europe.creative.com

- Hervorragende Audioqualität
- EAX Advanced HD
- Breakout-Box mit allen wichtigen I/Os
- Kein Cinch-Stereo-Ausgang

Wertung: **90%**



»In Amerika noch in Gebrauch: Wahlautomaten mit Lochkarte.«

CREATIVE

P5800

Preis: € 65,-

Webseite: de.europe.creative.com

- Guter Klang
- Einfache Aufstellung
- Kein Decoder
- Feste Kabelanschlüsse

Wertung: **71%**



»Langweilig: Boxen im Ersten.«

Passend zur Soundblaster Audigy 2 ZS Platinum liefert Creative sein 5.1-System P5800, das sich im Zocker-Wohnzimmer sehr wohl fühlt. Allerdings hat das 72-Watt-RMS-System keinen eigenen Decoder, ein DVD-Player kann also nur angeschlossen werden, wenn er über sechs analoge Einzelausgänge verfügt. Für Stereo-Spieler überzeugt das X-220 von Logitech durch Leistung und Preis.

Zubehör

Wer auf eine reinrassige Zockermouse nicht verzichten kann, kommt an der MX510 aus gleichem Hause nicht vorbei. Die Kabelmaus mit 800-dpi-Sensor ist mittlerweile für unter 40 Euro zu haben und ist in puncto Ergonomie unübertroffen.



»Das ist ein Blauhaufen!«

LOGITECH

MX510

Preis: € 39,-

Webseite: www.logitech.de

- Präzise Abtastung
- Keine Latenz
- Hervorragende Ergonomie
- Gut positionierte Sondertasten

Wertung: **88%**



»Angebrannt: Buchstabensuppe.«

Kabellose Tastaturen und Mäuse stehen auch bei Spielern zu Recht hoch im Kurs. Als gute und günstige Kombination hat sich das Cordless Desktop LX 300 von Logitech erwiesen. Zahlreiche Sondertasten erleichtern die Navigation durch den Multimedia-Alltag.

LOGITECH

Cordless Desktop LX 300

Preis: € 49,-

Webseite: www.logitech.de

- Viele Sondertasten
- Schickes Design
- Treiber-Software
- Veraltete Maus

Wertung: **81%**



X-BOARD V2

Nix für Camper!
5 verschiedene Farben

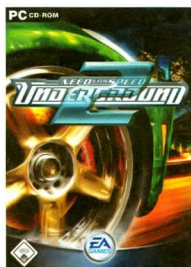
19,95
EUR



Mystify Mamba

Spieloptimierte 800 cpi
(counts per Inch)
Geschwindigkeit: 35,6 cm/sec
Programmierbare Buttons: 3
2,5 m sehr flexibles USB Kabel

29,95
EUR



**NEED FOR SPEED
UNDERGROUND 2**

Need for Speed™ Underground 2,
Nachfolger des 2003 meistver-
kauften Rennspiels und aktueller
Blockbuster der legendären Need
for Speed-Serie, entführt den
Spieler in die aufregende Welt
der Tuner-Szene.

44,95
EUR



Zboard Starter Kit

Volle Kontrolle durch
17 Multimedia-tasten und
9 programmierbare
Schnell-tasten, zwei zu-
sätzliche USB-Steckplätze
inklusive zwei Keysets

49,95
EUR



**Hercules Sound-System
XPS-5.101 Black**

40W Sinusleistung
(Subwoofer)
5x10W RMS Satelliten
Drahtgebundene Fern-
bedienung mit Kopfhöreranschluss

119,95
EUR



Half-Life 2

Half-Life 2 ist ganz großes Gaming,
ganz großes Kino: Der Ego-Shooter
verknüpft mitreißende Action und
cinestastische Momente mit noch nicht
da gewesenem Tempo.

44,95
EUR



»Der Source-Kot von Half-Life 2 ist im Web aufgetaucht.«

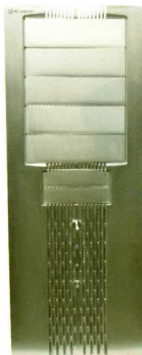


RAPTOR GAMING	
M1	
Preis:	€ 39,-
Preis/Leistung:	Gut
Webseite:	www.raptor-gaming.com
<ul style="list-style-type: none"> Hohe Abtastrate Sehr geringes Gewicht Nur für kleine Hände ergonomisch Lediglich drei Tasten 	
AUSSTATTUNG:	83%
EIGENSCHAFTEN:	85%
LEISTUNG:	72%
Gesamt: 78%	

Mit der M1 präsentiert der frisch gegründete Hersteller Raptor Gaming seine erste Spieler-Maus.

Das Erstlingswerk von Raptor Gaming ist speziell für Leute mit kleinen Händen konzipiert. Der Rechtshänder-Nager ist ein waschechtes Spielgerät, das mit einer Abtastrate von bis zu 1.600 dpi arbeitet. Raptor Gaming rühmt sich, vor allem die Ideen der Clans aufzugreifen und umzusetzen. So erklären sich auch das mit 2,5 Meter äußerst großzügig bemessene USB-Anschlusskabel und die zusätzlichen Mausgleiter in der Box. Im Praxistest lässt sich die M1 problemlos installieren. Raptor Gaming legt keine Treiber-Software in die schmutzige Metallverpackung – alle Einstellungen wie Sensitivität oder Scrollgeschwindigkeit sind in der Windows-Systemsteuerung vorzunehmen. Neben der Größe und dem mit 62 Gramm äußerst geringen Gewicht zeigt sich der Nager auch mit nur drei Tasten minimalistisch. Positiv fällt das Mausrad dank seiner guten Rasterung auf. Im Spieletest arbeitet die Mini-Maus zuverlässig auf allen untergelegten Pads. Fazit: Bei der Raptor Gaming M1 handelt es sich um eine gute Zocker-Maus, die aber aufgrund ihrer geringen Größe nur für eine geringe Anzahl Spieler infrage kommt. (FM)

»Noch in der Testphase: Gillette Mach 6 Intimrasierer.«



SILVERSTONE	
Temjin 6 (SST-TJ06S)	
Preis:	€ 148,-
Preis/Leistung:	Ausreichend
Webseite:	www.silverstonetek.de
<ul style="list-style-type: none"> Luftkanal für bessere Kühlung Sehr geräumig Probleme bei zu kurzen Kabeln Sehr teuer 	
AUSSTATTUNG:	83%
EIGENSCHAFTEN:	78%
LEISTUNG:	76%
Gesamt: 78%	

Silverstone setzt bei dem Gehäuse Temjin 6 auf einen Luftkanal, um die CPU zu kühlen.

Im Temjin 6 steht Ihr Mainboard Kopf – aus gutem Grund: Am Gehäuseboden befindet sich ein Kanal aus Plexiglas. In der Vorderseite saugt ein 120-Millimeter-Lüfter von außen kalte Luft ein und fördert diese über den Kunststoffkanal zur Rückseite des Gehäuses. Hier bläst ein ebenso großer Propeller die erwärmte Luft wieder aus dem Tower heraus. Ein weiterer Windmacher sitzt in der Front direkt über dem Kanal. Da das Mainboard um 180 Grad gedreht in den Tower eingebaut wird, liegt der Prozessor genau im Luftstrom und wird zusätzlich gekühlt. Problem: Um den Anschluss zu erreichen, benötigen Sie ein Netzteil mit einem besonders langen ATX-Stromkabel. Auch die Anschlusskabel für die Festplatten sollten großzügig bemessen sein – Standardkabel sind wegen des großen Abstands zum Festplattenkäfig meist zu kurz. Ansonsten ist das Platzangebot geräumig: So lassen sich bis zu acht Datenlager einbauen. Die Verarbeitung des 11 kg schweren Stahlgehäuses ist gelungen. Mit einem Preis von 148 Euro verschreckt die silberne PC-Herberge allerdings sparsame Aufrüster, zumal kein Netzteil mitgeliefert wird. (DM)

»Ronald Reagan nahm den roten Knopf mit ins Grab.«



QPAD	
Gamer Midsense	
Preis:	€ 28,-
Preis/Leistung:	Befriedigend
Webseite:	www.qpad.se
<ul style="list-style-type: none"> Hervorragende Spielbarkeit Mausgleiter werden mitgeliefert Rutschfeste Unterseite Hoher Preis 	
AUSSTATTUNG:	88%
EIGENSCHAFTEN:	85%
LEISTUNG:	90%
Gesamt: 89%	

Der schwedische MAUSMATTEN-HERSTELLER Qpad will ab sofort auch deutsche Spieler begeistern.

Zum Start schickte Qpad seine Midsense-Unterlage in die Redaktion. Die mittelgroße Variante mit einer Länge von 30 und einer Breite von 25 Zentimetern ist im Gegensatz zu Unterlagen der Konkurrenz aus weichem Naturkautschuk gefertigt und wird zusammengerollt wie eine Rohrpost geliefert. Die weiche, angeraute Unterseite sorgt für rutschfestes Spielvergnügen, die Oberseite besteht aus einem hübsch bedruckten Gewebe. Das Pad ist nur fünf Millimeter dick, weshalb sich damit ergonomisch spielen lässt. Im Test arbeiten alle unsere Testmäuse wie MX510, Diamondback und Raptor M1 auf dem schwedischen Boden zuverlässig, rutschen angenehm und leicht dahin, bedingt durch die mitgelieferten Mausgleiter. Diese reichen für drei bis vier Nager, was wichtig ist, da die Hersteller-Füßchen oft ein unangenehmes Schleifgeräusch verursachen. Fazit: Qpad liefert mit der Midsense-Variante eine Alternative zu festen Unterlagen. Die Gleiteigenschaften sind hervorragend. Für Spieler, die eine höhere oder niedrigere Maus-Sensitivität bevorzugen, liegen je eine größere und kleinere Version des Pads bereit. (FM)



HardwareRogge GmbH

Ihr Tuningpartner - Hardware & Computerzubehör

www.Hardware-Rogge.de



+++ Riesenauswahl +++ über 1500 Artikel +++ Riesenauswahl +++ über 1500 Artikel +++ Riesenauswahl +++



Speedlink Medusa 5.1 Surround Headset

- Surround-Klang mit 4 Lautsprechern
- pro Ohrmuschel
- gepolsterter/höhenverstellbarer Kopfbügel
- hochwertiges Mikrofon u.v.m.

JETET

69.90

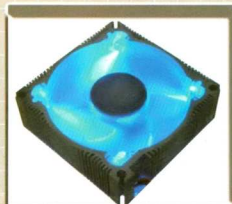


Sharkoon

Gaming Headset - HS20

- für alle digitalen Quellen geeignet
- flexible Mikrofonverstellung
- Hervorragende Klangwiedergabe
- direkt anschließbar an PC und Laptop
- uvm.

16.90



CoolerMate Aluminium LED Fan - Blau

- 80, 92 und 120 mm

8.90

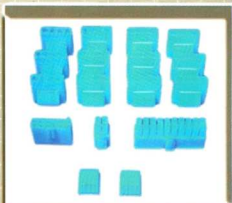


ThermalRock

Silent Rock Heatpipe 3in1

- optimale Performance zur Kühlung Ihrer CPU gepaart mit einem leisen Lüfter

34.90



Netzteil-Umbaukit UV-Blau

12.90



Thermaltake HardCano 13

- Der neue Thermaltake HardCano 13 ist Lüftersteuerung und Cardreader in einem. Die Montage erfolgt in einem freien 5,25"-Schacht

69.90



Levicom Watercube

- Wasserkühlsystem
- in Silber oder Schwarz

JETET

169.00



AeroCool

GateWatch Fan Controller

- Schwarz oder Silber

49.90



AeroCool AeroEngine Schwarz oder Silber

- Geeignet für: Micro-ATX, Standard-ATX Mainboards
- Vorinstallierte Lüfter: 2 x 120 mm, 1 x 80 mm
- Front-Anschlüsse: 2 x USB2.0, 1 x IEEE-1394 FireWire
- 1 x Audio Line-Out, 1 x Audio Mic-In

69.90



Arctic Cooling VGA-Cooler Silencer

ATI & nVidia

- In acht verschiedene Versionen für ATI und nVidia Grafikkarten lieferbar.

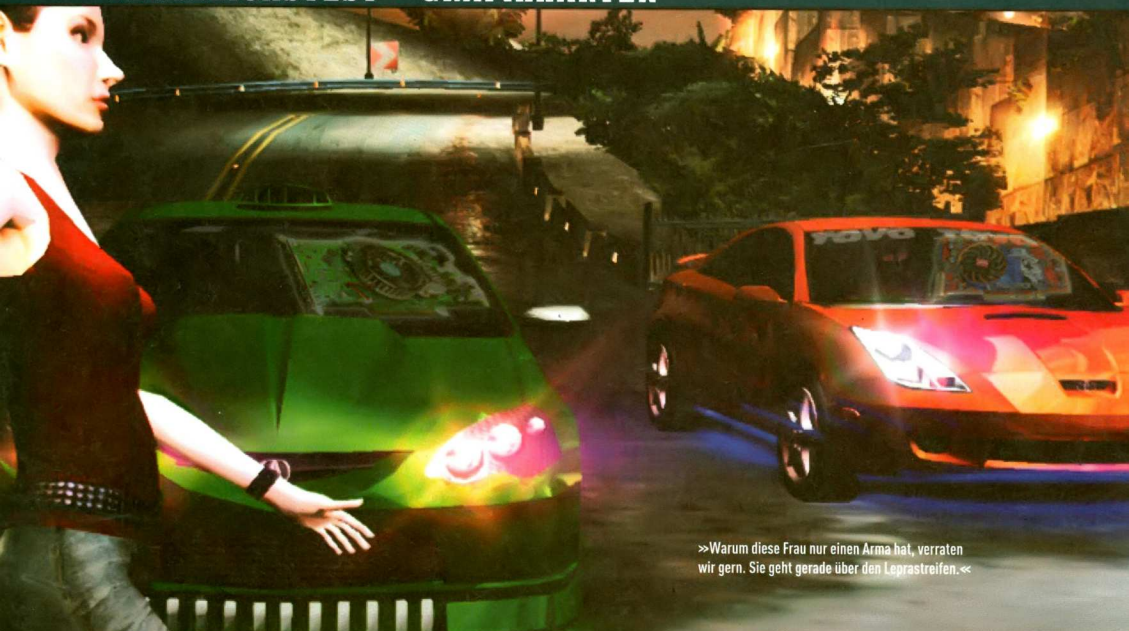
- Mit und ohne Speicherkühlung. Für fast jede Grafikkarte gibt es einen passenden Kühler

JETET AS

16.90

HardwareRogge GmbH, Geschäftsführer: Daniel Rogge - Schönhauser Str.28-34 - 13127 Berlin Tel.: 030/48621046 Fax: 030/48621047

Onlineshop: www.hardware-rogge.de eMail: info@hardware-rogge.de Gesprächszeiten: Mo-Fr 10.00-16.30 Uhr. Irrtümer, Preisänderungen und vorbehalten. Alle Preise inkl. 16% MwSt. Sie haben auf alle Produkte 14 Tage Rückgaberecht laut Fernabsatzgesetz.



»Warum diese Frau nur einen Arma hat, verraten wir gern. Sie geht gerade über den Leprastreifen.«

Aus Freude am Sparen!

Zehn neue **GRAFIKKARTEN** gingen auf unserer Teststrecke an den Start. Welche Karte macht das Rennen? Dazu gibt es endlich den ersten Pixel-Turbo, der nicht nur leistungsstark, sondern auch bezahlbar ist. Juhul!

Was ist schnell wie ein Porsche Carrera GT, laut wie ein alter Golf und dabei fast so unerschwinglich wie das Batmobil? Na klar – eine neue Top-Karte mit Ati- oder Nvidia-Grafikchip. Diese Spielers-Statussymbole gehen ordentlich ab, das ist bekannt. Doch mittlerweile können Sie die ersten Pixel-Bretter bequem vom – äh üppigen – Taschengeld kaufen. Wir vergleichen zehn Karten hinsichtlich Lautstärke, Überaktungs-Spielraum und Spieleleistung.

UNTER DER HAUBE

Atis Edelkarossen tragen die Bezeichnung X800. Das „kleinste“ Modell Radeon X800 Pro verfügt über zwölf Pixel-Pipelines. Dadurch kann der Raser im Ati-Rot bis zu zwölf Pixel pro Takt berech-

nen. Der R420-Grafikchip nutzt eine Taktrate von 472 MHz, der 256 MByte große Speicher taktet mit 446 MHz DDR. Der nächst schnellere Spiele-Untersatz ist die Radeon X800 XT, die auch auf den R420-Chip als Motor setzt, diesen aber mit 500 MHz ansteuert. Der Speichertakt liegt ebenfalls bei 500 MHz DDR. Für den größten Leistungsvorsprung gegenüber der Pro-Karte sorgen die 16 Pixel-Pipelines. Die Luxusvariante hört auf die Bezeichnung Radeon X800 XT Platinum Edition (kurz: PE) und berechnet ebenfalls bis zu 16 Pixel pro Takt (16 Pixel-Pipelines). Dank der Rekordtaktarten von 520 MHz (Grafikchip) und 560 MHz DDR (Speicher) setzt sich die PE gerade bei aktivierter Kantenglättung und anisotroper Texturfilterung

(Qualitäts-Modus) vor die beiden anderen Modelle.

ALTE BEKANNTE ...

Bereits auf dem Markt vertreten sind auch Nvidias Straßenkreuzer der Geforce-6800-Reihe. Wie die Radeon X800 Pro verfügt auch die „normale“ 6800 über zwölf Pixel-Pipelines. Die Taktraten liegen bei 325 MHz für den Chip und 350 MHz DDR beim Speicher. Die fetteren Geschosse Geforce 6800 GT und 6800 Ultra fahren mit 16 Pipelines. Während bei der Ultra-Karte der NV40-Grafikchip mit 400 MHz und der 256 MByte große Speicher mit 550 MHz DDR arbeitet, liegen die Taktraten der 6800 GT nur um jeweils 50 MHz darunter. Ein Vorteil der Nvidia-Bretter gegenüber dem Rivalen Ati ist das Shader Modell 3.0: Da die 6800er bereits die neuen

Shader beherrschen, sind Sie bei entsprechend angepassten Spielen im Vorteil.

... UND NEUE FREUNDE

So weit, so teuer, denn die genannten Flitzer kosten von 315 Euro (Geforce 6800) bis zu abschreckenden 540 Euro (Radeon X800 XT PE). Wer jetzt fürchtet, man brauche einen Kredit, um *Half-Life 2* zu spielen, kann dennoch aufatmen: Nvidia bringt die erste Golf-Klasse der jüngsten Karten-generation. Die Geforce 6800 LE bietet erstaunlich gute Spieleleistung für 280 Euro. Der Preis ist so anständig, weil Nvidia dem Frischling im Gegensatz zu den bisherigen Platinen-Schwergewichten „nur“ acht Pixel-Pipelines verpasst. Auch sind die Taktraten vergleichsweise niedrig: Der Grafikchip ist mit 300



Damit das klar ist!

QUALITÄTS-MODUS

Im „Qualitätsmodus“ testen wir die Grafikkarten in 1.024x768 mit zweifacher Kantenglättung und 4:1 anisotroper Texturfilterung oder sogar mit der höheren Auflösung 1.280x1.024, vierfacher Kantenglättung und 8:1 anisotroper Filterung. Damit sehen Spiele wesentlich besser aus, die Pixel-Platine wird jedoch deutlich stärker beansprucht. Nur Hochleistungskarten liefern bei aktuellen Titeln in diesem Modus spielbare Ergebnisse.

KANTEN-GLÄTTUNG

Auch: Anti-Aliasing. Reduziert den Treppeneffekt an Kanten und verbessert so die Bildqualität, fordert die Grafikkarte enorm.

ANISOTROPE FILTERUNG

Stellt nach hinten geneigte Flächen (Levelboden oder Wände) auch aus größerer Entfernung noch scharf dar, kostet jedoch Grafikleistung.

SPEICHER-INTERFACE

Bindet den Speicher an den Grafikchip. Ein hoher Wert sorgt für eine schnellere Bildwiederholfrequenz, besonders bei aktivierter Kantenglättung.

SHADER

Ein Shader ist eine programmierbare Hardware-Einheit in Grafikchips, über die aufwendige Effekte (etwa spiegelndes Wasser mit Wellengang) erzeugt werden. Bei Grafikkarten mit DirectX-7-Unterstützung (Geforce2/4 MX) sind keine Shader-Effekte in Hardware möglich.

TRILINEARE TEXTURFILTERUNG

Eine Textur wird auf Entfernung stufenweise mit einer niedrigeren Auflösung dargestellt. Um den Unterschied zwischen diesen Stufen unauffällig zu gestalten, vermischt der trilineare Filter die Farbwerte an den Kanten der aufeinander folgenden Stufen miteinander.



»Agatha Christies Bestseller „Blau-säure“ jetzt auch in Blindenschrift.«

ASUS V9999GT

FÜR 319 EURO BIETET ASUS ABSOLUTE SPITZENLEISTUNG

Der Grafikchip der V9999GT gleicht mit 16 Pipelines und 350 MHz einer Standard-6800-GT. Der Speicher ähnelt hingegen eher einer „gewöhnlichen“ Geforce 6800. So verbaut Asus lediglich 128 MByte Speicher mit 350 MHz DDR. Trotzdem kann die auffällig blaue Karte mit vollwertigen GT-Karten (256 MByte GDDR3-Speicher, 500 MHz DDR) in 1.024x768 problemlos mithalten. Erst bei Kantenglättung und anisotroper Filterung macht sich der langsamere Speicher bemerkbar. Dafür kostet die getunte Karte lediglich 319 Euro – gut 100 Euro weniger als gängige GT-Modelle. Zudem hat die Asus-Karte erstaunliche Übertaktratsreserven. Die Ausstattung ist mit einer Webcam und *Deus Ex 2* ebenfalls vorbildlich. Nur der 4,3 Sone laute Lüfter nervt.

Weitere Infos entnehmen Sie bitte unserer Wertungstabelle.

GESAMT: **87** %



»Immer noch hässlich: de „Aztec.“«

AOPEN AEOLUS 6800 LE

SCHNELLE KARTE, KLEINER PREIS – SO MUSS DAS SEIN!

Egal ob *Doom 3*, *Far Cry* oder *Half-Life 2* – die 279 Euro günstige Aeolus 6800 LE liefert gute Ergebnisse. Für Kantenglättung oder anisotrope Filterung ist sie allerdings zu langsam. Hier macht sich bemerkbar, dass die Sparkarte nur über acht Pixel-Pipes verfügt. Dafür sind die Übertaktratsergebnisse erstklassig. Auch der mit 1,9 Sone säuselnde Lüfter stört nicht. *Spellforce*, *Ax Fatalis* und einen *Doom 3*-Gutschein gibt es obendrein serienmäßig – genial! Ein echter Geheimtipp: Die 16 Pixel-Pipeline des NV40-Grafikchips wurden nicht entfernt, sondern nur deaktiviert. Mit dem Programm Rivatuner von unserer Heft-DVD können Sie mit etwas Glück alle 16 Pipes freischalten und so die Spieleleistung deutlich erhöhen – natürlich auf eigene Gefahr.

Weitere Infos entnehmen Sie bitte unserer Wertungstabelle.

GESAMT: **77** %

MHz getaktet, der Speicher arbeitet mit 350 MHz DDR. Zudem sind auf der Platine lediglich 128 MByte RAM untergebracht. Trotzdem reicht die Leistung, um *Far Cry* oder *Half-Life 2* flüssig darzustellen.

MONSTER-MOBIL

Der Testsieger geht an die Radeon X800 XT Platinum Edition von Gigabyte mit der Bezeichnung GV-R80X256V. Bei aktuellen Titeln ist diese extrem schnell – selbst *Far Cry* spielen Sie mit diesem Platten-Monster mit vierfacher Kantenglättung und 8:1 anisotroper gefilterten Texturen für atemberaubende Bildqualität absolut flüssig. Trotzdem haben wir uns dafür entschieden, der Gigabyte-Karte keinen Gold-Award zu verleihen. In dieser Preisklasse bekom-

men Sie beispielsweise die ebenso schnelle X800 XT IceQ II von HIS (Test in PCA 10/04), die dank individueller Kühlung deutlich leiser ist. Für den exorbitanten Preis von rund 540 Euro ist die Ausstattung zudem dürftig. So fehlen Videokabel komplett. Immerhin bekommen Käufer *Spellforce*, *CS: Condition Zero* und das Übertaktrats-Tool V-Tuner gratis. Es gibt auch Karten, die neben guter Leistung einen fairen Preis bieten – unsere Preis-Leistungs-Empfehlungen finden Sie in den Kästen auf dieser Seite.

KRASSE TOURENWAGEN

MSI, schon lange Profi im hiesigen Rennzirkus, und der eher unbekannte Konstrukteur XFX schicken jeweils eine 6800 GT auf unseren Testparcours. XFX hat sich

bei seiner Geforce 6800 GT für eine blaue Platine entschieden, MSI färbt die NX6800GT-TD256 wie üblich leuchtend rot. Identisch ist der 3,4 Sone laute Referenzkühler. Damit sind beide Springer nicht für Fans von leisen PCs geeignet. Im Übertaktrats-Test liegen die Kontrahenten fast gleichauf: den Chiptakt der NX6800GT-TD256 konnten wir von 350 MHz auf 400 MHz hochtreiben. Der Speicher lief sogar mit satten 620 MHz DDR noch stabil (Standard: 500 MHz-DDR). Die 6800 GT von XFX schaffte zehn MHz mehr RAM-Takt. Als besonderes Extra schnürten beide Hersteller ein dickes Spielepaket (siehe Tabelle). Punktabzug für MSI: Bei dem Stromanschluss unserer Testkarte ließ sich der Stecker auch falsch herum einsetzen

– dadurch kann die Karte beschädigt werden. Mittlerweile verbaut der Hersteller einen besseren Anschluss, trotzdem können Sie mit Pech noch ein altes Modell erwischen (Bezeichnung auf der Strombuchse: „Hometom“). In diesem Fall tauschen Sie die Platine um (gegen eine mit der Bezeichnung „Compupack“ auf der Buchse). Durch diesen Lapsus liegt das XFX-Modell mit einer Slotblende mit Abstand vorn.

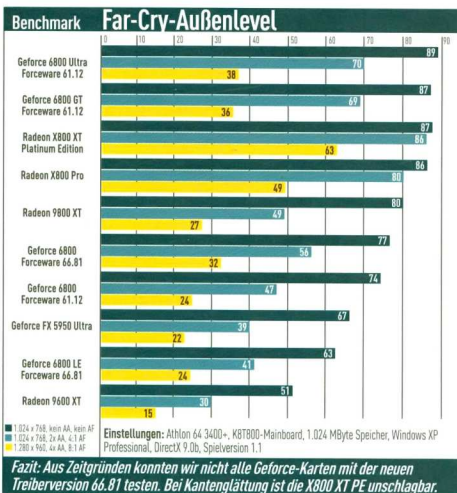
FERRARI-DUELL?

Die erste „normale“ Radeon X800 XT auf der Teststrecke kommt von Sapphire. Erst bei hohen Werten für Kantenglättung und anisotrope Filterung fällt diese hinter die höher getaktete Platinum Edition zurück. Dafür kostet die X800 XT mit knapp 490 Euro auch fast so viel wie Atis Spitzenmodelle. Sapphire versucht, den Preis mit reichlich Software (inklusive *Prince of Persia* und *Splinter Cell 2*) auszugleichen. Dank guter Taktreserven

überholen wir die Platinum-Variante bei Spielen sogar. Auch Abits Radeon X800 Pro ist für geringe Überbaktung gut geeignet. Aufgrund von „nur“ zwölf Pipelines ist sie bei Spielen jedoch stets langsamer als die XT-Karten. Der verwendete Lüfter ist aber mit zwei Sone angenehm leise. Größter Kritikpunkt der 450 Euro teuren Pixel-Schleuder ist die schwache Ausstattung.

TIEFER GELEGT

Die experimentierfreudigen Asus-Techniker setzen den Motor einer „gewöhnlichen“ 6800 auf eine 6800-GT-Platine. Die V9999 Gamer Edition genannte Kreuzung aus überbaktetem 6800-Grafikchip (350 MHz Chiptakt) und dem 500 MHz DDR schnellen Speicher einer Geforce 6800 GT hat eine gute Spieleleistung und schlägt jede normale Geforce 6800 deutlich. Ausstattung und Überbaktungspotenzial sind hervorragend, der Lüfter noch angenehm. Schwach-



punkt ist der hohe Preis von knapp 400 Euro. Die V9999GT vom gleichen Hersteller ist nicht nur schneller, sondern auch günstiger und daher un-

ser Spartipp. Im Gegensatz zu Asus hält sich Sparkle bei seiner Geforce 6800 an die Referenzvorgaben von Nvidia inklusive 3,4 Sone lautem Lüf-

ZEHN GRAFIKKARTEN IM VERGLEICHSTEST

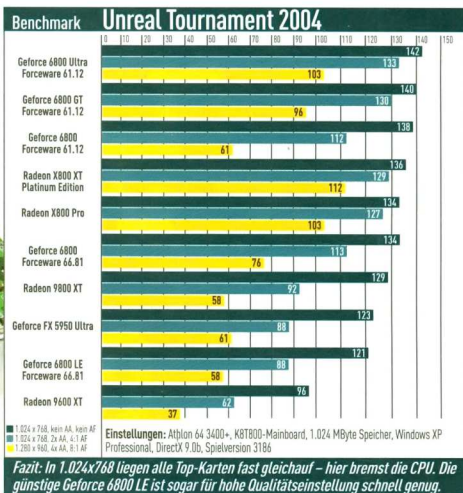
Hersteller/Webseite:	Gigabyte (www.gigabyte.de)	XFX (www.e-bug.de)	MSI (www.msi-computer.de)	Sapphire (www.sapphiretech.de)	Asus (www.asus.com.de)
Preis*:	€ 539,-	€ 425,-	€ 425,-	€ 489,-	€ 319,-
Preis-Leistungs-Verhältnis:	Ausreichend	Befriedigend	Befriedigend	Ausreichend	Gut
EIGENSCHAFTEN	93 %	98 %	98 %	93 %	96 %
Grafikchip:	Radeon X800 XT Platinum Ed.	Geforce 6800 GT	Geforce 6800 GT	Radeon X800 XT	Geforce 6800 GT
Taktfrequ. Chip/Speicher:	520 MHz/560 MHz DDR	350 MHz/500 MHz DDR	350 MHz/500 MHz DDR	500 MHz/500 MHz DDR	350 MHz/350 MHz DDR
Speichermenge und -art:	256 MByte GDDR3, 256 Bit	256 MByte GDDR3, 256 Bit	256 MByte GDDR3, 256 Bit	256 MByte GDDR3, 256 Bit	128 MByte DDR, 256 Bit
Pipeline-Architektur	16 Pixel x 1 Texel	16 Pixel x 1 Texel	16 Pixel x 1 Texel	16 Pixel x 1 Texel	16 Pixel x 1 Texel
Shader-Modell	2.0B	3.0	3.0	2.0B	3.0
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-Video), TV-In, DVI	2x DVI, TV-Out (S-Video)	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), TV-In, DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI
AUSSTATTUNG	87 %	84 %	84 %	90 %	81 %
Software:	Counter-Strike: CZ, Spellforce, PowerDVD 5, V-Tuner	MotoGP 2, Commandos 3, X2: Die Bedrohung	Prince of Persia, Uru, XIII, WinDVD 5.1	Prince of Persia, Splinter Cell 2, Redline, PowerDVD 5	Deus Ex: Invisible War, AsusDVD
Sonstige Ausstattung:	2x Adapter, DVI-VGA	S-Video-Kabel, 2x DVI-VGA	S-Video-Kabel, DVI-VGA	2x Adapter, DVI-VGA	S-Video-Kabel, DVI-VGA
LEISTUNG	91 %	88 %	86 %	86 %	87 %
Chip-Temp.: Lautstärke	51,6 °C; 2,2 Sone/39,3 dB(A)	45,6 °C; 3,4 Sone/43,8 dB(A)	45,5 °C; 3,4 Sone/43,8 dB(A)	45 °C; 3,4 - 4,5 Sone/45,5 - 49,8 dB(A)	39,3 °C; 4,3 Sone/48 dB(A)
Überbaktung: Chip/Speicher	570 MHz/580 MHz DDR (Befried.)	400 MHz/630 MHz DDR (Sehr gut)	400 MHz/620 MHz DDR (Sehr gut)	540 MHz/600 MHz DDR (Gut)	400 MHz/465 MHz DDR (Sehr gut)
Leistung 1.024x768, 32 Bit	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Leistung 2x FSAA, 4:1 AF	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Leistung 4x FSAA, 8:1 AF**	Sehr gut	Gut	Gut	Gut	Gut
PRO/CONTRA	<ul style="list-style-type: none"> ★ Schnell im Qualitäts-Modus ★ Gute Spielebeigaben ★ Recht leise ★ Sehr teuer 	<ul style="list-style-type: none"> ★ Klasse Spielepaket ★ Sehr gute Spieleleistung ★ Gut zu überbakteten ★ Lauter Lüfter 	<ul style="list-style-type: none"> ★ Sehr schnell ★ Starke Überbaktungsreserven ★ Lauter Lüfter ★ Probleme mit Stromstecker 	<ul style="list-style-type: none"> ★ Gutes Spiele-Bundle ★ Viel Überbaktungsspielraum ★ Lüfter deutlich hörbar ★ Vergleichsweise teuer 	<ul style="list-style-type: none"> ★ Vergleichsweise guter Preis ★ Hoher Takt möglich ★ Großzügige Ausstattung ★ Lahmer als normale 6800 GT
Wertung:	91 %	89 %	88 %	88 %	87 %

*Stand: 8.11.2004
**Auflösung: 1.280x960

PCT 460€



»Total beschissen:
Anal-Diaphragma.«



ter. Die Ausstattung ist glanzlos – Software-Beigaben fehlen völlig. Dafür geht der Preis von 315 Euro in Ordnung. Der Preis ist auch das große Plus

von Leadteks Winfast A400 LE TDH – dank 6800-LE-Grafikchip ist diese schnell und kostet dennoch nur 280 Euro. Erst im Qualitäts-Modus ist

die Günstig-Platine vergleichsweise langsam. Bei der Ausstattung hat Leadtek nicht gespart. So freuen sich Spieler über Splinter Cell 2.

Nervig ist die zwar hübsche, aber laute Kühlung. Erfahrene Übertakter kitzeln noch mehr Leistung aus der A400 LE heraus.

DANIEL MÖLLENDORF

ZEHN GRAFIKKARTEN IM VERGLEICHSTEST

					
Hersteller/Webseite:	Abit (www.abit.nl)	Asus (www.asuscom.de)	Sparkle (www.alternate.de)	Leadtek (www.leadtek.de)	Aopen (www.aopen.de)
Preis*:	€ 449,-	€ 399,-	€ 315,-	€ 279,-	€ 279,-
Preis-Leistungs-Verhältnis:	Befriedigend	Befriedigend	Gut	Gut	Gut
EIGENSCHAFTEN	90 %	94 %	97 %	93 %	90 %
Grafikchip:	Radeon X800 Pro	Geforce 6800	Geforce 6800	Geforce 6800 LE	Geforce 6800 LE
Taktfrequ. Chip/Speicher:	472 MHz/446 MHz DDR	350 MHz/500 MHz DDR	325 MHz/350 MHz DDR	300 MHz/350 MHz DDR	300 MHz/350 MHz DDR
Speichermenge und -art:	256 MByte GDDR3, 256 Bit	256 MByte GDDR3, 256 Bit	128 MByte DDR, 256 Bit	128 MByte DDR, 256 Bit	128 MByte DDR, 256 Bit
Pipeline-Architektur:	12 Pixel x 1 Texel	12 Pixel x 1 Texel	12 Pixel x 1 Texel	8 Pixel x 1 Texel	8 Pixel x 1 Texel
Shader-Modell:	2.0B	3.0	3.0	3.0	3.0
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI
AUSSTATTUNG	79 %	86 %	73 %	87 %	78 %
Software:	PowerDVD 5	Deus Ex: Invisible War, Asus DVD, Smart Doctor	-	Splinter Cell 2, Winfast DVD, Winfox 2	Doom-3-Gutschein, Spellforce, Arx Fatalis
Sonstige Ausstattung:	Comp.-/S-Video-Kabel, 2x Adapter, DVI-VGA-Adapter	Webcam, S-Video-Kabel, DVI-VGA	S-Video-Kabel, DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA	Adapter, DVI-VGA
LEISTUNG	87 %	81 %	74 %	70 %	73 %
Chip-Temp.; Lautstärke	51,1 °C; 2,0 Sone/39,4 dB(A)	44,8 °C; 2,3 Sone/41 dB(A)	41,6 °C; 3,4 Sone/43,7 dB(A)	40 °C; 3,6 Sone/43,8 dB(A)	43,7 °C; 1,9 Sone/35,4 dB(A)
Übertaktung: Chip/Speicher	390 MHz/520 MHz DDR (Gut)	390 MHz/650 MHz DDR (Sehr gut)	400 MHz/430 MHz DDR (Gut)	370 MHz/410 MHz DDR (Gut)	350 MHz/410 MHz DDR (Gut)
Leistung 1.024x768, 32 Bit	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Gut
Leistung 2x FSAA, 4:1 AF	Sehr gut	Gut	Gut	Befriedigend	Befriedigend
Leistung 4x FSAA, 8:1 AF**	Gut	Befriedigend	Befriedigend	Ausreichend	Ausreichend
PRO/CONTRA	<ul style="list-style-type: none"> Gute Taktservisen Relativ leise Kühlung Kaum Software-Ausstattung Schwächen im Qualitätsmodus 	<ul style="list-style-type: none"> Schnellste Geforce 6800 Umfangreiche Ausstattung Sehr gut zu übertakten Sehr teuer 	<ul style="list-style-type: none"> Gute Übertaktungservisen Fairer Preis Keine Software mitgeliefert Recht lauter Lüfter 	<ul style="list-style-type: none"> Tolle Spielebeigaben Preis-Leistungs-Verhältnis Lüfter deutlich hörbar Lahm im Qualitäts-Modus 	<ul style="list-style-type: none"> Schnell und günstig Geniale Spiele-Vollversionen Angenehm leiser Lüfter Langsam bei Kantenglättung
Wertung:	86 %	86 %	79 %	78 %	77 %

* Stand: 8.11.2004
** Auflösung: 1.280x1024

»Trotz perfekter Vorarbeit des Weißen Hauses konnte George W. Bush das Puzzle nicht lösen.«

Starke Stücke

Warum sieht die **SPIELE-GRAFIK** bei Half-Life 2, Doom 3 oder Far Cry eigentlich so genial aus? PC ACTION erklärt, aus welchen Technikeinzelteilen sich Edelohtik zusammensetzt.



Ohne Normal-Mapping fehlen zahlreiche Details, das Doom-3-Monster wirkt glatt und damit unrealistisch. Zudem fällt auf, dass die Modelle aus vergleichsweise wenigen Polygonen bestehen.

Angesichts der erstaunlich realistisch anmutenden Spielwelten fragen sich neugierige Zocker unweigerlich: Wie machen die Programmierer von id Software oder Valve das nur? Hinter der Prachtoptik aktueller Titel verbirgt sich eine abschreckende Anzahl mehr oder weniger nichtssagender Fachbegriffe. Gewöhnlich stehen verwirrende Bezeichnungen wie „Virtual Displacement-Mapping“ dabei für einen meist sehr einfachen und verständlichen Grafik-Effekt. Wir haben uns wirklich wichtige Grafik-Schmeichele herausgesucht und zeigen, wie diese funktionieren, was sie bringen und bei welchen Spielen sie zum Einsatz kommen.

GRUNDGERÜST

Wie entstehen überhaupt Spiele mit 3D-Grafik? Im Grunde ist das einfach: Da Figuren in einem 3D-Titel von allen möglichen Perspektiven betrachtet werden können, lassen sich diese nicht durch

flache Bilder darstellen. Deswegen fertigen die Entwickler für alle Figuren, Objekte und die Landschaft ein „Drahtgittermodell“ an. Hierfür verwendet man Polygone – übersetzt „Vielecke“. Tatsächlich kommen aber ausschließlich Dreiecke zum Einsatz. Da diese neben einem Längen- und Breitenwert auch einen Tiefenwert haben, lassen sich damit beliebige dreidimensionale Formen erstellen. Für eine simple Kiste benötigt man etwa im einfachsten Fall zwölf Dreiecke – jeweils zwei Dreiecke für die sechs Seiten. Bei komplexeren Modellen wie Spielfiguren werden natürlich deutlich mehr Polygone gebraucht. So bestehen die Söldner in Far Cry aus über 1.500 Dreiecken. Damit die Modelle nicht wie ein Drahtgeflecht, sondern wie „reale“ Objekte aussehen, beklebt man das Polygongerüst mit Texturen, das sind schlicht zweidimensionale Bilder. Fertig ist die 3D-Welt, wie es sie

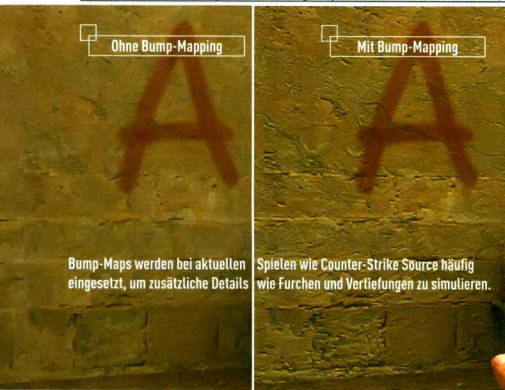
seit dem ersten Beben von id Software gibt!

TEXTURFEINHEITEN

Da man für die glaubhafte Darstellung aufwendiger Oberflächen wie Autoreifen mit Profil oder einer Steinwand sehr viele Polygone benötigt und die Hardware-Anforderungen demnach immens sind, haben sich findige Programmierer eine besondere Methode einfallen lassen. Anstatt die Unebenheiten einer Oberfläche mit Dreiecken zu erstellen, nutzt man eine zusätzliche Textur – die so genannte Bump-Map oder High-Map. Diese liefert auf einer glatten Fläche die nötigen Informationen für Erhöhungen und Vertiefungen (englisch: Bump). Die Bump-Map besteht ausschließlich aus Graustufen, welche verschiedene Höhenstufen vorgibt. Weiß steht dabei für den höchsten Punkt, schwarz für die niedrigste Stufe. Trägt man diese Höhentextur auf eine Oberfläche auf, bleibt diese



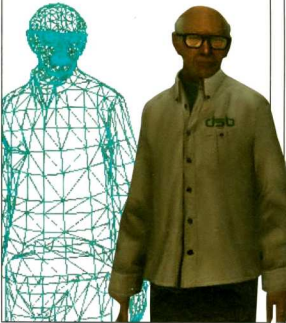
Beim Normal-Mapping werden die Figuren zunächst mit extrem vielen Polygonen erstellt (links). Im Spiel verfügen die Modelle für eine spielbare Geschwindigkeit jedoch über deutlich weniger Dreiecke (Mitte) und sehen damit sehr kantig und unnatürlich aus. Die Normal-Map ergänzt in der fertigen Spielszene die fehlenden Details, wodurch das Monster wieder glaubhaft wirkt.



Bump-Maps werden bei aktuellen eingesetzt, um zusätzliche Details

Spielen wie Counter-Strike Source häufig wie Furchen und Vertiefungen zu simulieren.

Objekte in 3D-Spielen bestehen aus Dreiecken – so genannten Polygonen. Das Polygonmodell wird im Spiel mit Texturen (Bildern) versehen.



Obwohl Bump Mapping eine strukturierte Fläche vorgaukelt, bleibt die Oberfläche eben – erkennbar an den Außenlinien der Kugel. Erst Displacement Mapping fügt zusätzliche Polygone ein und verändert somit tatsächlich die Form der Kugel.

natürlich weiterhin flach – schließlich ist die Bump-Map eine Textur und damit zweidimensional. Dafür bewirkt eine pixelgenaue Schattenberechnung, dass einzelne Elemente höher erscheinen als der Rest. So werfen Steine in einer Wand dank Bump-Mapping Schatten in die Fugen: Es sieht aus, als stünden sie hervor. Mittlerweile kommt dieser Trick bei zahlreichen aktuellen Spielen wie *Far Cry*, *Counter-Strike Source* oder *Star Wars: Battlefront* zum Einsatz. Nachteil: Da die Vertiefungen lediglich vorgaukelt und nicht durch Polygone erzeugt werden, bleiben die Außenlinien der Objekte flach.

NEUER TIEFPUNKT

Neuere Actionspiele wie *Doom 3* oder *Far Cry* nutzen eine fortschrittliche Version von Bump-Maps, um etwa Figuren noch detaillierter und glaubwürdiger wirken zu lassen – das Normal-Mapping. Hierfür erstellen die Grafiker

zunächst 3D-Modelle mit extrem vielen Polygonen. Die Soldaten von *Far Cry* setzten sich vorab etwa aus 250.000 Dreiecken zusammen. Damit wären selbst leistungsstarke PCs überfordert, weshalb der gleiche Soldat im fertigen Spiel lediglich aus 1.500 Polygonen besteht. Ein spezielles Programm berechnet die Unterschiede zwischen dem hoch detaillierten Modell und der Version mit weniger Dreiecken. Anschließend verpackt man diese Informationen in eine Extra-Textur. Wie beim Bump-Mapping sorgt nun eine genaue Licht-und-Schatten-Berechnung dafür, dass beim Einsatz von Normal-Maps bestimmte Einzelheiten optisch höher erscheinen. Je nach Lichteinfall werden die Schatten dynamisch generiert. Dadurch entsteht eine beeindruckende Struktur – an den Spielfiguren sind sogar Uniformformen oder Adern unter der Haut erkennbar. Obwohl Objekte mit Normal-

Maps bereits erstaunlich detailliert aussehen, erkennt man etwa bei den Umrissen der *Doom 3*-Monster noch deutliche Kanten – schließlich bestehen diese nur aus vergleichsweise wenigen Dreiecken.

AUFGEBOHEN

Auch beim Normal-Mapping sind die Umrisse der Modelle glatt und unstrukturiert. Erst mit dem DirectX-9-Feature Displacement-Mapping (Abstands- oder Verschiebungs-Mapping) lässt sich die Oberflächenstruktur tatsächlich verändern. Wie bei Bump- oder Normal-Mapping speichert ein Programm die Informationen über die Höhenangaben in einer zusätzlichen Textur. Anders als bei den bereits erklärten Techniken simuliert man hier die Struktur auf einer Oberfläche nicht über eine ausgefeilte Schattierung. Stattdessen fügt der Grafikchip mittels Höhenangaben der Displace-

ment-Textur zusätzliche Dreiecke in das Modell ein, um beispielsweise aus einer ebenen Fläche ein eindrucksvoll zerklüftetes Gebiet zu stampfen. Das ist effizienter als die gewöhnliche Darstellungsmethode, da die Landschaft erst direkt im Grafikchip berechnet wird. Doch diese Methode ist sehr aufwendig, deshalb nutzen sie im Gegensatz zum Bump- oder Normal-Mapping aktuelle Spiele kaum. Genügsamer ist dagegen „Virtual Displacement-Mapping“, das erstmals bei der kommenden Unreal Engine 3 Verwendung findet. Dabei handelt es sich um eine qualitativ besonders hochwertige Normal-Mapping-Variante. Obwohl die Oberfläche auch hier flach bleibt, sind die simulierten Höhenunterschiede deutlich zu erkennen. So lassen sich verblüffend glaubhafte Umgebungen mit vergleichsweise geringem Rechenaufwand auf den Monitor zaubern. DANIEL MÖLLENDORF

Das sind geile Teile!

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Ganz egal ob Grafikkarte, Mainboard oder Lautsprecher – wir wissen genau, was Sie wirklich brauchen!

LABORBERICHT

Neue Produkte im Kurztest

Silentium T1

Ruhe im Kasten! Das zwölf Kilogramm schwere, optisch ungewöhnliche Gehäuse von Arctic Cooling sorgt für einen leisen PC-Betrieb von 2,3 Sone. Hinter der nicht verschleißbaren Plastikfront finden sich je zwei 5,25-Zoll- und 3,5-Zoll-Schächte. Insgesamt stehen vier 3,5-Zoll-Einbaurahmen für Laufwerke bereit. Extra für Festplatten ist im Kasten ein gummi gedämpfetes Metallgehäuse untergebracht. Das integrierte Netzteil leistet 350 Watt. Fazit: Wer nicht ständig zu LAN-Partys hetzt, sondern in Ruhe zocken und arbeiten möchte, greift beim Silentium T1 zu. (FM)



Hersteller: Arctic Cooling
Preis: € 105,-
Webseite: www.arctic-cooling.com
Preis/Leistung: Befriedigend

GESAMT: **82%**

- ✓ Geringe Betriebslautstärke
- ✓ Integriertes 350-Watt-Netzteil
- ✓ Hoher Preis
- ✓ Beträchtliches Gewicht

T5900

Die Leistungswerte der Creative-Anlage T5900 sind anständig: Dank guter Hoch- und Mitteltönen in den Frontspeikern wird dieser Tonbereich sauber dargestellt. Wie bei allen Creative-Systemen ist der Subwoofer unterdimensioniert – leichte Schwächen im Tieftönen sind unüberhörbar. (FM)



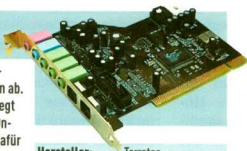
Hersteller: Creative
Preis: € 85,-
Webseite: de.ewes.creative.com
Preis/Leistung: Gut

GESAMT: **82%**

- ✓ Ordentlicher Klang
- ✓ Gutes Preis-Leistungs-Verhältnis
- ✓ Schneller und einfacher Aufbau
- ✓ Schwacher Subwoofer

Aureon 5.1 PCI

Terratec rundet seine Aureon-Soundkarten-Serie nach unten ab. Die 5.1 PCI für rund 20 Euro liegt zwar klanglich lediglich auf On-board-Sound-Niveau, bringt dafür aber einen digitalen optischen Ein- und Ausgang mit. Die Spiele-Sound-Standards A3D, EAX 1.0 und EAX 2.0 werden unterstützt. (FM)



Hersteller: Terratec
Preis: € 19,99
Webseite: www.terratec.de
Preis/Leistung: Gut

GESAMT: **78%**

- ✓ Optische Digital-I/Os
- ✓ Günstiger Preis
- ✓ Gute Steuerungssoftware
- ✓ Mäßiger Klang analog

GRAFIKKARTEN



DIE BESTEN GRAFIKKARTEN BIS 250 EURO

Modell	Hersteller	Preis	3D-Chip	Speicher/Zugriff	Taktung/Chip/Speicher	Wertung
Excalibur 9800 Pro IceQ	HIS	€ 239,-	Radeon 9800 Pro	128 DDR [2,9 ns]	380 MHz/340 MHz DDR	72%
Excalibur 9800 Pro	HIS	€ 219,-	Radeon 9800 Pro	128 DDR [2,9 ns]	380 MHz/340 MHz DDR	70%
9800Pro-TD128	MSI	€ 199,-	Radeon 9800 Pro	128 DDR [2,9 ns]	378 MHz/338 MHz DDR	68%
Atlantis 9800 Pro	Sapphire	€ 199,-	Radeon 9800 Pro	128 DDR [2,9 ns]	380 MHz/340 MHz DDR	68%
V9950 Gamer Edition	Asus	€ 199,-	GeForce FX 5900	128 DDR [2,9 ns]	400 MHz/350 MHz DDR	68%
FX 5900 XT VTD128	MSI	€ 189,-	GeForce FX 5900 XT	128 DDR [2,5 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	68%
FX 5900 XT Golden Limited	Pixelview	€ 179,-	GeForce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	67%
FX Ultra/1100 XT GS	Gainward	€ 179,-	GeForce FX 5900 XT	128 DDR [2,5 ns]	450 MHz/390 MHz DDR	66%
FX5900XTV	Albatron	€ 179,-	GeForce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	66%
Winfast A350 XT TDH	Leadtek	€ 165,-	GeForce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	66%

GRAFIKKARTEN ÜBER 250 EURO

Modell	Hersteller	Preis	3D-Chip	Speicher/Zugriff	Taktung/Chip/Speicher	Wertung
Excalibur X800 XT IceQ II	HIS	€ 549,-	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	92%
Winfast A400 Ultra TDH	Leadtek	€ 529,-	GeForce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	92%
GeForce 6800 Ultra	Innovation	€ 499,-	GeForce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	92%
NX6800U-T2D256	MSI	€ 519,-	GeForce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	92%
GV-R80X256V	Gigabyte	€ 499,-	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	90%
V9999 Ultra Deluxe	Asus	€ 529,-	GeForce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	90%
Trinity GeForce 6800 Ultra	Albatron	€ 509,-	GeForce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	410 MHz/550 MHz DDR	90%
Winfast A400 GT	Leadtek	€ 419,-	GeForce 6800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	350 MHz/500 MHz DDR	90%
AX 800 XT	Asus	€ 519,-	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	90%
Toxic X800 Pro Vivo	Sapphire	€ 449,-	Radeon X800 Pro	256 DDR3 [1,6 ns]	472 MHz/452 MHz DDR	90%

LAUTSPRECHERSYSTEME



STEREO-LAUTSPRECHERSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Satelliten/Subwoofer	Leistung RMS	Wertung
Z-3	Logitech	€ 79,-	2+1	40 Watt	82%
I-Trigue L-3500	Creative	€ 112,-	2+1	48 Watt	82%
T2900	Creative	€ 54,-	2+1	29 Watt	82%
Home Arena TXR 335	Terratec	€ 44,-	2+1	35 Watt	79%
X-220	Logitech	€ 37,-	2+1	32 Watt	79%
RPS 2.100 Silver	Hercules	€ 57,-	2+1	60 Watt	78%

MEHRKANALSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Satelliten/Subwoofer	Leistung RMS	Wertung
Z-680	Logitech	€ 324,-	5+1	450 Watt	94%
Gigaworks S750	Creative	€ 399,-	7+1	700 Watt	90%
Z-5300	Logitech	€ 164,-	5+1	280 Watt	87%
Concept E	Teufel	€ 149,-	5+1	140 Watt	86%
Inspire T7700	Creative	€ 114,-	7+1	92 Watt	84%
Acoustic 5.1 Ampli. Sat.	Typhoon	€ 69,-	5+1	49,5 Watt	77%

TASTATUREN



Modell	Hersteller	Preis	Sondertasten	Anschluss	Wertung
Cymotion Master Xpress	Cherry	€ 27,-	29	PS/2, USB	93%
Multimedia Keyboard	Microsoft	€ 19,-	17	PS/2	93%
Internet Navigator	Logitech	€ 20,-	21 + Scrollrad	PS/2, USB	93%
Navigator Office XP	Typhoon	€ 11,-	31 + Scrollrad	PS/2	92%
Zboard ZBD101	Ideazon	€ 49,-	Je nach Auflage	PS/2, USB	83%

MAINBOARDS



MAINBOARDS SOCKEL A (ATHLON XP)

Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	Wertung
A7MBX-E Deluxe WE	Asus	€ 95,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	100 & 1.000 MBit/s	100-300 MHz	85%
KT6 Delta-FISR	MSI	€ 80,-	KT600	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-280 MHz	84%
AK7YD-400 Max	Aopen	€ 110,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-255 MHz	84%
K7V2 Delta 2 Platinum	MSI	€ 90,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-300 MHz	83%
A7V880-UAYZ	Asus	€ 80,-	KT880	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-227 MHz	82%

MAINBOARDS SOCKEL 754 (ATHLON 64)

Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	Wertung
K8T Neo-FIS2R	MSI	€ 110,-	K8T800	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	190-280 MHz	90%
K8T Neo-FSR	MSI	€ 95,-	K8T800	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	190-280 MHz	89%
AK89 Max	Aopen	€ 130,-	Nforce3 150	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-250 MHz	89%
K8V Deluxe	Asus	€ 90,-	K8T800	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-300 MHz	88%
KV8-Max3	Abit	€ 150,-	K8T800	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-300 MHz	87%

MAINBOARDS SOCKEL 939 (ATHLON 64)

Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	Wertung
Abit AV8	Abit	€ 130,-	Nforce3 Ultra MCP	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	200-333 MHz	88%
K8N Neo2 Platinum-546	MSI	€ 175,-	Nforce3 Ultra MCP	AGP 8X/5/4xSATA150	2 x 1.000 MBit/s	200-300 MHz	83%
K8N Neo2 Platinum	MSI	€ 150,-	Nforce3 Ultra MCP	AGP 8X/5/4xSATA150	2 x 1.000 MBit/s	200-300 MHz	82%
ABV Deluxe	Asus	€ 130,-	K8T800 Pro	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-300 MHz	82%

MAINBOARDS SOCKEL 478 (PENTIUM 4)

Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	Wertung
IC7-Max3	Abit	€ 180,-	Intel i875P	AGP 8X/5/6xSATA150	1.000 MBit/s	100-412 MHz	90%
P4C800-E Deluxe	Asus	€ 175,-	Intel i875P	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	100-400 MHz	88%
IC7	Abit	€ 115,-	Intel i875P	AGP 8X/5/2xSATA150	-	100-412 MHz	87%
865PE Neo2-PFS PE	MSI	€ 95,-	Intel i865PE	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	100-500 MHz	84%
P4P800 Deluxe	Asus	€ 120,-	Intel i865PE	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-400 MHz	84%

MAINBOARDS SOCKEL 775 (PENTIUM 4)

Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	PCIx16/PCI x1/PCI/SATA	LAN	FSB	Wertung
915P Neo Platinum	MSI	€ 159,-	Intel i915P	1/2/3/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-500 MHz	88%
P5GD2 Premium	Asus	€ 239,-	Intel i915P	1/3/2/8xSATA150	1.000 MBit/s	200-400 MHz	88%
AG8-3RD Eye	Abit	€ 149,-	Intel i915P	1/3/2/4xSATA150	1.000 MBit/s	100-300 MHz	85%
PX915P Pro	Albatron	€ 106,-	Intel i915P	1/2/3/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-333 MHz	84%

SOUNDKARTEN



Modell	Hersteller	Preis	Soundchip	Ausstattung	Wertung
SB Audigy 2 ZS Plat. Pro	Creative	€ 229,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	93%
SB Audigy Player	Creative	€ 59,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	91%
Aureon 7.1 Universe	Terratec	€ 179,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	88%
Fortissimo III	Hercules	€ 49,-	Crystal CS4642-CD	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	83%
Aureon 7.1 Space	Terratec	€ 84,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	77%

MONITORE



MONITORE CRT 19 ZOLL

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Frequenz	Wertung
109B50	Philips	€ 209,-	D-Sub (fest)	30-97 kHz	82%
901B	LG	€ 169,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	78%
LV951T	CTX	€ 159,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	78%

MONITORE TFT 17 ZOLL

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Frequenz	Wertung
Syncmaster 172x	Samsung	€ 449,-	D-Sub, DVI-D	22 ms	82%
FP783	Benq	€ 399,-	D-Sub, DVI-D	27 ms	76%
Imagequest Q17+	Hyundai	€ 499,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	76%

MONITORE TFT 19 ZOLL

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Frequenz	Wertung
SDM-HS94P	Sony	€ 749,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	86%
VX910	Viewsonic	€ 529,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	78%
ProLite E481S	Iiyama	€ 559,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	74%

MÄUSE



Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Auflösung	Wertung
MX1000 Laser	Logitech	€ 55,-	8 + 4-Wege-Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	94%
MX700	Logitech	€ 43,-	8 + Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	94%
MX510	Logitech	€ 34,-	8 + Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	89%
Diamondback	Razer	€ 49,-	7 + Scrollrad	PS/2, USB	1.600 dpi	88%

ENDKRASSE PCs



DER AMD-PC

„Das Weihnachts-AMD-System profitiert vor allem von der Preissenkung der Athlon-64-Prozessoren. Grafisch liegt nach wie vor die GeForce 6600 GT vorn!“

€ 1.601,-

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	Athlon 64 3500+ (Sockel 939)	€ 309,-
Kühler	Zalman CNPS7000B-Cu	€ 49,-
Hauptplatine	MSI K8T Neo2-FIR	€ 119,-
Arbeitsspeicher	Corsair TWINKX1024-3200C2 (2x 512 MByte)	€ 319,-
Grafikkarte	Asus V9999GT/TD (GeForce 6800 GT)	€ 319,-
Soundkarte	Soundblaster Audigy 2 ZS	€ 79,-
Festplatte	Hitachi Deskstar 7K250 (SATA/250 GByte)	€ 189,-
Netzteil	BeQuiet! BOT P4-400W-SWI.3	€ 79,-
Gehäuse	Levicom X-Alien	€ 139,-



DER INTEL-PC

„Kaum Veränderungen beim Intel-PC für den Sockel 775: Die GeForce 6600 GT ist nun in größeren Stückzahlen von vielen Herstellern erhältlich.“

€ 1.637,-

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	Pentium 4 540 (Sockel 775, 3,2 GHz)	€ 234,-
Kühler	Boxed	-
Hauptplatine	MSI 915P Neo2 Platinum	€ 149,-
Arbeitsspeicher	Corsair XMS2 DIMM 1 GB DDR2-667	€ 419,-
Grafikkarte	Aopen 6600GT DV (GeForce 6600 GT)	€ 239,-
Soundkarte	Soundblaster Audigy 2 ZS	€ 79,-
Festplatte	Hitachi Deskstar 7K250 (SATA/250 GByte)	€ 189,-
Netzteil	BeQuiet! BOT P4-400W-SWI.3	€ 79,-
Gehäuse	Lian Li PC-V1000	€ 249,-



DER PC-ACTION-PC

„Der PC-ACTION-PC setzt mit dieser Ausstattung erstmals auf den Sockel 939. Grund für den Wechsel ist die Einführung der günstigen Athlon-64 Varianten 3000+ und 3200+.“

€ 1.120,-

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	AMD Athlon 64 3200+ (Sockel 939)	€ 219,-
Kühler	Zalman CNPS7000B-Cu	€ 49,-
Hauptplatine	MSI K8T Neo2-FIR	€ 119,-
Arbeitsspeicher	Kingston KHX3500AK2/1G	€ 249,-
Grafikkarte	Sapphire Radeon 9800 Pro, 128 MByte	€ 189,-
Soundkarte	Soundblaster Audigy 2 ZS	€ 79,-
Festplatte	Hitachi Deskstar 7K250 (IDE/200 GByte)	€ 136,-
Netzteil	Chieftec HPC-300-202	€ 41,-
Gehäuse	Chenbro PC61166 (Gaming Bomb)	€ 39,-

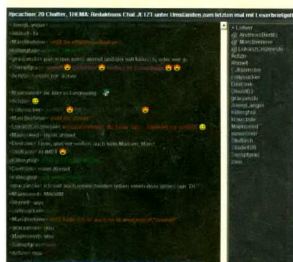
Alle drei PCs: Preise inkl. € 245,- Pauschale für DVD-/Disketten-Laufwerk, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

www.pcaction.de

Wie, Sie kennen unsere geniale Homepage noch nicht? Dann wird's aber Zeit! 
Was genau Sie auf www.pcaction.de erwartet, verraten wir Ihnen hier und jetzt.



Redaktions-Chat



Sie haben Fragen zu einem bestimmten Spiel, der aktuellen Ausgabe oder sonstigen Themen? Löchern Sie uns – wir stehen drauf und erwarten Sie am Mittwoch, dem 1. Dezember, ab 17:00 Uhr in unserem Chat. Den Link zum Chatroom finden Sie auf www.pcation.de unter der Rubrik „Spielerforum“. Wir freuen uns auf Sie!

Dein Stimmzettel!



Um an unseren Lesercharts teilzunehmen, brauchen Sie nicht mal mehr eine Postkarte oder E-Mail zu schreiben! Wählen Sie Ihr Lieblingspiel unter www.paction.de. Ein Mausklick auf Ihren Favoriten genügt und die Stimme ist gezählt. Genial einfach, einfach genial! Unter allen Teilnehmern verlosen wir ein aktuelles Computerspiel. Der virtuelle Stimmzettel liegt unter der Rubrik „Spielerforum“ bei den „Lesercharts“.

Leserbriefe

Sie lachen sich immer kaputt, wenn Sie die Briefe lesen, die der PC ACTION jeden Monat ins Haus flattern? Ausgelachte Werke seit Februar 2003 finden Sie auf unserer Webseite. Unter der Rubrik „Leserbriefe“ in der „Peepshow“ ergötzen Sie sich an wahrlich hochgeistigen Botschaften unserer Leser. Wenn das nicht Ihre Lachmuskeln strapaziert, hilft wohl nur noch ein Atkbild von Marc Brehme. Und den Rest unseres bekackten Haufens können Sie übrigens dank unserer Redaktions-Webcams beim „Arbeiten“ beobachten ...

Leserbriefe

Wenn ihr euch entscheiden könntet, welchen eurer beiden Hauptkonkurrenten (also Gamestar und PC Games) ihr beseitigen könntet, welcher dieser zwei wäre das?

Dass Österreicher immer gleich an derart endgültige Lösungen denken müssen.

Weitere Leserbriefe

WEIN FEST!	26.07.2004
Ich seh schwarz	26.07.2004
Eine Geldfrage	26.07.2004
Wieder der Winkel	29.06.2004
Kaufrausch	29.06.2004
Lass Dich nicht so hängen Teil 2	29.06.2004
Lass Dich nicht so hängen	29.06.2004
Scheibenleiter	29.06.2004
Probleme ohne Ryzom	29.06.2004
Probleme mit Ryzom	29.06.2004

Lesertests

Was wir können, können Sie schon lange? Dann werden Sie die doch Spieltester und teilen anderen Nutzern unserer Community Ihre Eindrücke zu einem Spiel mit. Geht ganz einfach und tut gar nicht weh. Unter jedem Test haben Sie die Möglichkeit, eine eigene Wertung inklusive eines ausführlichen Kommentars abzugeben. Dazu klicken Sie am Ende des Online-tests unter „Leserbewertung“ auf „Eigene Wertung abgeben“. Eine Übersicht sämtlicher Artikel finden Sie im „Spielerforum“ unter „Lesertests“.

Prämien-Wahnsinn!

[illegible]

Keinen Bock mehr, Ihre geliebte PC ACTION an schnorrende Kumpel auszuliehen und völlig abgegriffelt und verklebt wiederzubekommen? Dann schwätzen Sie Ihren Bekannten doch einfach ein Abo auf! Zur Belohnung erhalten Sie eine besonders teils Prämie. Etwa das heiß begehrte *Half-Life 2* oder die süße Terratec-Mystify-Viper-Maus. Super: Nerviger Papierkram war gestern. Füllen Sie Das entsprechende Online-Formular unter dem Menüpunkt „Abo-Angebote“ aus. Das war's. Einfach, oder? Sie möchten für sich selbst abonnieren? Das können Sie selbstverständlich auch auf unserer Webseite. Beispielsweise das „Mini-Abo Extra“. Hier greifen Sie drei PCAs und ein aktuelles Sonderheft zum unschlagbaren Preis von 9,90 Euro ab. Wer kann da schon „Nein“ sagen?

[illegible]

0,00% Max: 1,00/min

CD-ROM/DVD-UMTAUSCHCOUPON

Wir können keine Gewähr dafür übernehmen, dass jedes Programm unserer Cover-CD-ROM/DVD auf jedem Rechner einwandfrei läuft. Bei Fehlern, die eindeutig auf einen defekten Datenträger hinweisen, leisten wir selbstverständlich Ersatz.

WICHTIG: Ein Umtausch ist nur gegen dieses Originalcoupon möglich. Der defekte Datenträger wird für den Umtausch benötigt. Um Porto zu sparen, reicht es, wenn Sie den Datenträger in der Mitte zerschneiden (Nicht brechen – Verletzungsgefahr!) und an uns senden:

COMPUTEC MEDIA AG • DATENTRÄGER PC ACTION • DR.-MACK-STRASSE 77 • 90762 FÜRTH

GARANTIECOUPON PC ACTION 01/2005

☐ DVD ☐ CD 1 ☐ CD 2 ☐ CD 3 ☐ DVD „Ab-18-Edition“

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ, Wohnort

FEHLERBESCHREIBUNG:

INSERENTENVERZEICHNIS:

1&1 Internet AG	22/23, 79
10Taceo Studio AG	36/37
Activation Deutschland GmbH	5, 71, 75, 99
Alternate Computerversand GmbH	178/179
Brünnel IT Distributions OHG	21, 127
Codemasters GmbH	123
COMPUTEC MEDIA AG	35, 56/57, 143, 153, 155, 156
Dell Computer GmbH	10/11
Eidos GmbH	91
Electronic Arts Deutschland GmbH	147
Goldammer Werbeagentur GmbH	204
Hardware Rogge	189
Jowock Productions Software AG	29, 135
Koch Media Deutschland GmbH	24/25, 26, 28, 109
Konami of Europe GmbH	119
Kryptec Games	187
Listan GmbH & Co. KG	55
Neue Mediengesellschaft Ulm mbH	177
Okay Soft	117
Playcom Software Vertriebs GmbH	77
Sateck Elektronik Vertriebs GmbH	47
Selling Points/Vivendi Universal Games	9
SMS Online GmbH	199
Take 2 Interactive	2, 3
THQ Entertainment GmbH	19
Ubisoft Entertainment GmbH	27, 33
UCI Multiplex GmbH	141
Vivendi Universal Games	17, 43

HILFE, MEIN SPIEL GEHT NICHT!

HERSTELLER-HOTLINES

ACCLAIM	www.acclaim.de	0 89-32 94 06 00	Mo, Mi, Do 14:00-19:00
ACTIVISION	www.activision.de	01 90-51 00 55	24 Std. täglich (nicht an Feiertagen)
		01 805-22 51 55 (techn. Fragen)	Mo-Fr 14:00-18:00, Sa-So 16:00-18:00
ASCARON	www.ascaron.de	0 52 41-96 66 90	Mo-Fr 14:00-17:00
		0 52 41-9 39 30 (Mailbox)	24 Std. täglich
ATARI	www.atari.de	01 90-77 18 83	Mo-Fr 11:00-19:00
		01 90-77 18 82 (techn. Fragen)	Mo-Fr 11:00-19:00
AVALON INTERACTIVE	www.vid.de	01 90-77 18 88	24 Std. täglich
		01 90-77 18 87 (techn. Fragen)	24 Std. täglich
BIGBEN INTERACTIVE	www.bigben-interactive.de	01 90-88 24 16 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00
		01 90-88 24 15 (Spieletipps)	Mo-So 8:00-24:00
DISNEY INTERACTIVE	www.disney.de/DisneyInteractive	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11:00-19:00, Sa 14:00-19:00
EDOS	www.edos.de	01 90-83 95 82	Mo-So 10:00-22:00
		01 90-83 95 72 (techn. Fragen)	Mo-So 10:00-22:00
ELECTRONIC ARTS	www.electronicarts.de	01 90-78 79 06	24 Std. täglich
		01 90-77 66 33 (techn. Fragen)	Mo-Sa 11:00-20:00
KOCH MEDIA	www.kochmedia.de	01 80-56 56 008	Mo-So 7:00-24:00
KONAMI	www.konami.com	01 90-82 46 94 (Spieletipps)	Mo-So 8:00-24:00
		01 90-74 52 47 (techn. Fragen)	Mo-So 7:00-24:00
MAX DESIGN	www.max-design.at	00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15:00-18:00
MICROSOFT	www.microsoft.com/germany/support	01 805-5 67 22 55 (techn. Fragen)	Mo-Fr 8:00-18:00
NAVIGO	www.navigo.de	0 89-32 47 31 51	Mo-Fr 13:00-18:00
NEO	www.neo.at	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15:00-18:00
NINTENDO	www.nintendo.de	01 30-58 06	Mo-Fr 11:00-19:00
SONY COMPUTER ENT.	www.sonyinteractive.com	01 90-57 85 78	Mo-Fr 10:00-20:00
SUNFLOWERS	www.sunflowers.de	01 90-51 05 50	Mo-Fr 11:00-19:00
TAKE 2 INTERACTIVE	www.take2.de	01 90-87 32 68 36	Mo-So 8:00-24:00
		0 18 05-21 73 16 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00
THQ	www.thq.de	0 18 05-60 55 11	Mo-Fr 16:00-20:00
		01 90-50 55 11 (Spieletipps)	Mo-Fr 16:00-20:00
UBISOFT	www.ubisoft.de	01 90-88 24 12 10	Mo-So 8:00-24:00
		0 18 05-55 49 38 (techn. Fragen)	Mo-Fr 9:00-18:00
VIVENDI UNIVERSAL	www.vivendiuniversalinteractive.de	0 61 03-99 40 40 (Ortsanruf, techn. Fragen)	Mo-Fr 10:00-19:00

PC ACTION HOTLINES

* Ein Anruf kostet € 1,86/Minute.

PROBLEME MIT SPIELEN?

Spieletipps-Hotline

01 90 - 82 48 36*

(täglich 8-24 Uhr)

ÄRGER MIT DER HARDWARE?

Hardware-Hotline

01 90 - 82 48 35*

(täglich 7-24 Uhr)

Wir weisen darauf hin, dass bei Telefonnummern, die mit 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.

DIE ANDERE HITPARADE DIE TOLLSTEN SPIELETTITEL



PLATZ 1
WOODRUFF AND THE
SCHNIBBLE OF AZIMUTH



PLATZ 2
DAS GEHEIMNIS DES SILBERNEN OHRRINGS -
INSPIRIERT VON DEN ABENTEUERN DES SHER-
LOCK HOLMES VON SIR ARTHUR CONAN DOYLE



PLATZ 3
ADIBOO: DIE JAGD AUF
DIE ENERGIE-PIRATEN



PLATZ 4
KARTOFFELPÜREE:
DER GEMÜSE-SHOOTER



PLATZ 5
BITCH TRAIN -
FÜHRERS FÖTCHEN 1944

GENAUER

Im Nachfolge-Adventure der Goblins-Trilogie suchen Sie den Schnibbel, um die Tyranni des Obersacks zu beenden. **10,0**

In der Rolle des berühmten Detektivs lösen Sie in diesem Adventure das finstere Geheimnis eines Schmuckstücks. **8,5**

Sie begleiten den kleinen Alien Adiboo bei seinem abenteuerlichen Kampf gegen die mächtigsten Riesenroboter. Spannend! **4,5**

Die Erde wird von aggressiven Gemüsehorden bedroht und Sie nehmen schleunigst den K-47 „Rübenböter“ in die Hand. **4,0**

Als mutiger Lokomotivführer Mike Bock stehen Sie im 2. Weltkrieg gegen den Super-Wunderpenis der Nazis ihren Mann. **6,0**

KREATIVITÄTSFAKTOR

Alle lustigen Worte des Spiels brillant zusammengefasst. Wie nennen wir das? Genau: einfach, aber genial! **88,0**

Kann nur ein echter Labersack erfinden haben, dem offenbar wirklich nichts anderes produktives eingefallen ist. **12,00**

Aus der letzten Spiegel-TV-Stromklausur-Reportage und vom Eon-Kundenmagazin wunderbar abgeklupft. **47,5**

Interessant, aber doch nur mittelmäßig. Der Titel-Erfinder kam offenbar gerade aus dem VHS-Kochkurs. **50,0**

Gäh. Ja, wir wissen es: Sex sells. Sogar grottig schlechte Spiele wie dieses. Obwohl... Kann ich die Videos noch mal sehen? **2,5**

WAS WILL DER HERSTELLER UNS DAMIT SAGEN?

Wenn Sie der Titel neugierig macht, warum kaufen Sie das Spiel dann nicht endlich. Sie begriffsstützige Träne?! **72,5**

Scheiße, wir konnten die Rechte am Namen „Sherlock Holmes“ nicht bezahlen und es muss schnell ein billigerer Titel her! **10,00**

Dass er in Marketing gut angepasst hat und Kids für Spiele mit Piratenthematik bestimmt gern Kohle locker machen. **91,5**

Dass es zwar um schöne Ballerei geht, das Spiel aber trotzdem für strenge Vegetarier geeignet ist. Mahlzeit! **100,00**

Dass er sich nicht zwischen Simulation, Actionspiel und Video-CD entscheiden konnte und am Ende alles in einen Topf kam. **12,5**

GESAMT

12,1

10,2

2,3

2,0

1,2

Formel: (Genauer x Kreativitätsfaktor) : Was will der Hersteller uns damit sagen? = Ergebnis

Schokotürchen vermisst!



Weihnachten naht mit Riesenschritten. Die Lebkuchen unter dem Christbaum werden wieder steinhart sein, weil sie seit August in den Geschäften herumliegen. Nach dem Auspacken der Geschenke verprügelt man seine Gönner und zündet die Tanne an. Kurzum: Das Fest an sich ist echt scheiße und das Beste daran immer noch die Vorfreude darauf. Selbstige genießen PC-Zocker mit Findus wartet auf Weihnachten nun auch virtuell. Der interaktive Adventskalender versüßt Ihnen die Wartezeit bis zum Heiligen Abend mit 24 kleinen Spielen. Pappen Sie sich einen Scheuerlappen unter den Hintern

und schlittern Sie durch die Küche, ballern Sie schwedischen Elchen Schneebälle um die Löffel und nieten Sie im Weihnachtsbaum versteckte Typen um. Fazit: Das perfekte Training für den Tag der Abrechnung – nicht nur für eingetseichte Fans von Pettersson und Findus! Hohoho!

KIRCHENWICHT



Urlaub ist nicht gut für Redakteure. Das steht fest. Bereits nach wenigen Stunden Freizeit wissen sie nichts mehr mit sich anzufangen. So auch unser Schreibsklave Marc Brehme, der ohne Tipparbeit am bulgarischen Goldstrand vor Langeweile verzweifelte. In seiner Not zog er los, um den Ex-Sozialisten wenigstens die freie Literatur der westlichen Welt nahe zu bringen. Neben Hare-Krishna- und Zeugen-Jehovas-Werbern buhlte er vor der Kathedrale in Varna um neue Abonnenten. Das Ergebnis war enttäuschend. Bereits nach wenigen Minuten wurde er wegen Erregung öffentlichen Spielspaßes verhaftet. Die Redaktion kaufte ihn für 1,50 Euro frei. Eine fragwürdige Investition.

>>Dick im Geschäft:
Zeugen Jehovas.<<

IN LETZTER MINUTE*



Sid Meier's Pirates!

Ja, ja, Spiele vom guten Onkel Sid lassen halt manchmal etwas länger auf sich warten. Das sollte sich bis zum nächsten Heft aber erledigt haben. Bis dahin erwarten wir die Testversion zu Pirates! Und dann kommt da ja noch unter anderem World of Warcraft ...

Außerdem ...

Tests zu DuneLord, Everquest 2, Kinder des Nil und viele mehr. Tipps, Tricks & Tuning zu Half-Life 2, Die Siedler: Das Erbe der Könige, Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittel-erde, The Fall und vielen mehr.



World of Warcraft

* Alle Angaben ohne Gewähr

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 22. DEZEMBER 2004

SCHLIEßE DICH ABERTAUSENDEEN ANDEREN AN UND
BEREITE DICH AUF DIE EROBERUNG EINER NEUEEN WELT VOR.

EVERQUEST II

WO ABENTEUER WIRKLICHKEIT WERDEN



JETZT ERHÄLTlich!



besuche EVERQUEST2.COM für mehr details.



UBISOFT

EverQuest II is a registered trademark of Sony Online Entertainment Inc. in the U.S. and/or other countries. Published by Ubisoft under license from Sony Online Entertainment Inc. SOE and the SOE logo are registered trademarks of Sony Online Entertainment Inc. in the U.S. and/or other countries. © 2004 Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. All other trademarks are property of their respective owners.



Schon ab hier wird die Luft dünn.

Unser Auswahlverfahren ist hart, doch lohnt es sich, diese Herausforderung anzunehmen: Denn du erhältst die Möglichkeit zu studieren und gleichzeitig deinen Traum vom Fliegen zu leben. Die Bundeswehr sucht Jetpilotinnen und -piloten. Studiere an einer der angesehensten Universitäten Deutschlands. Bei vollem Gehalt.

Werde Offizier im fliegerischen Dienst. Jetzt bewerben!

Informationen unter: www.bundeswehr-karriere.de oder 0 180-29 29 29 00*



Bundeswehr

Wir sichern Zukunft.

*(0,06 €/Anruf aus dem Festnetz der T-Com)

Herausgeber: Bundesministerium der Verteidigung, PSZ/BM, Referat für Personalmarketing, Postfach 13 28, 52002 Bonn